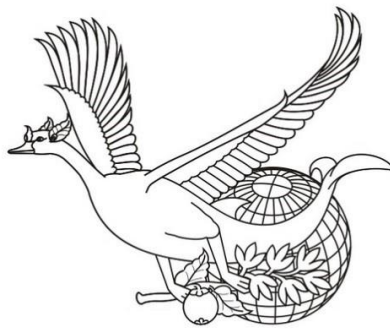


**REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDHE  
SEBAGAI GALERI KOTA SURAKARTA**

**TUGAS AKHIR KARYA**



**OLEH  
AKHMAD SIDIQ FATHONI  
NIM. 12150115**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2017**

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR *PASAR GEDHE*  
SEBAGAI GALERI KOTA SURAKARTA  
BERGAYA *AVANT GARDE***

**KARYA TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Interior  
Jurusan Desain



**OLEH:**

**AKHMAD SIDIQ FATHONI  
NIM. 12150115**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2017**



**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA**

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR *PASAR GEDHE***  
**SEBAGAI GALERI KOTA SURAKARTA**  
**BERGAYA *AVANT GARDE***

Oleh

**AKHMAD SIDIQ FATHONI**  
NIM. 12150115

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 26 Januari 2017

Tim Penguji


Ketua Penguji : Joko Budiwiyanto S.Sn., MA  
Sekretaris : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn  
Penguji Bidang I : Eko Sri Haryanto S.Sn., M.Sn  
Penguji Bidang II : Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum  
Penguji Pembimbing : Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 8 Februari 2017  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



  
Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn  
NIP. 197111102003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Sidiq Fathoni

NIM : 12150115

Program Studi : Desain Interior

menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya berjudul : *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe* Surakarta Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 06 Januari 2017  
Yang Menyatakan,



Akhmad Sidiq Fathoni  
NIM. 12150115

## ABSTRAK

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR *PASAR GEDHE* SEBAGAI GALERI KOTA SURAKARTA BERGAYA AVANT GARDE (Akhmad Sidiq Fathoni, 2016, xxi dan 185 Halaman). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

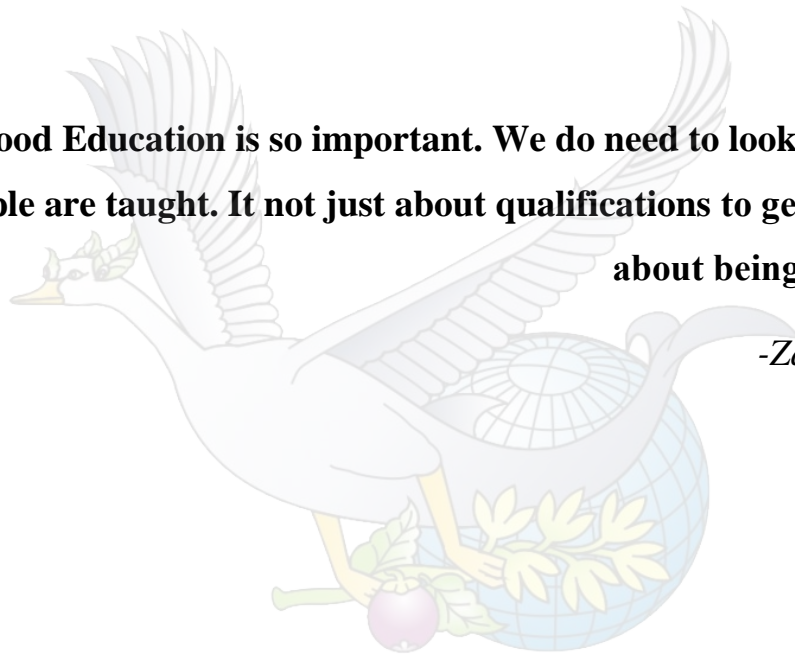
Kota Surakarta dalam proses menjadi salah satu Kota Kreatif berbasis desain yang dinobatkan oleh UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) memerlukan adanya pembenahan dan pembangunan infrastruktur antara lain pembangunan Galeri Kota. Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta merupakan suatu revitalisasi yang menggunakan konsep adaptasi. *Pasar Gedhe* akan direvitalisasi menjadi bangunan dengan fungsi yang baru sesuai dengan kebutuhan saat ini yakni Galeri Kota Surakarta. Galeri Kota Surakarta akan dijadikan sebagai destinasi wisata bagi wisatawan yang ingin mengetahui informasi mengenai Kota Surakarta, selain itu Galeri Kota Surakarta dijadikan sebagai *Hub* Kreatif masyarakat di dalam bidang industri kreatif. Desain interior Galeri Kota Surakarta mengangkat gaya desain *Avant Garde* dengan tema Kota Kreatif, *Avant Garde* merupakan suatu gaya interior modern kontemporer yang menarik dan inovatif, sedangkan tema Kota Kreatif merupakan representasi terhadap potensi kreativitas masyarakat. Oleh karena itu, Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dinilai penting dilakukan guna menjadikan Kota Surakarta sebagai salah satu Kota Kreatif yang ada di Indonesia dan menjadikan masyarakat Kota Surakarta dapat terus mengembangkan sosial dan budaya melalui industri kreatif.

**Kata kunci:** *Pasar Gedhe*, Galeri Kota, *Hub* Kreatif, *Avant Garde*

## MOTTO

**“Good Education is so important. We do need to look at the way people are taught. It not just about qualifications to get a job. It’s about being educated”**

*-Zaha Hadid -*





## KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, serta ridho Nya, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya dengan judul “Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*” guna memperoleh gelar sarjana.

Kota kreatif yang ada di Indonesia jumlahnya masih sedikit sehingga perlu dilaksanakan upaya menjadikan Kota Surakarta/Kota Solo menjadi Kota Kreatif berbasis desain. Salah satu upaya menjadikan Kota Kreatif perlu adanya pembangunan dan pembenahan infrastruktur di antaranya galeri kota, museum kota, pusat desain, dan lain-lain. Galeri Kota menjadi salah satu pilihan desainer sebagai ide untuk diangkat sebagai Tugas Akhir Karya. Galeri Kota Surakarta merupakan suatu tempat yang dijadikan *Hub* Kreatif oleh masyarakat, pemerintah, akademisi, dan media bisa saling berkumpul untuk bergerak dalam bidang kreatif, selain itu Galeri Kota Surakarta dapat dijadikan sebagai salah satu tujuan destinasi wisata yang ada di Kota Surakarta. Pengunjung dapat menjadikan Galeri Kota Surakarta sebagai tempat mencari informasi tentang Kota Solo hanya dalam satu bangunan. Dari hal tersebutlah laporan Tugas Akhir dengan judul “Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*.” Penulis persembahkan.

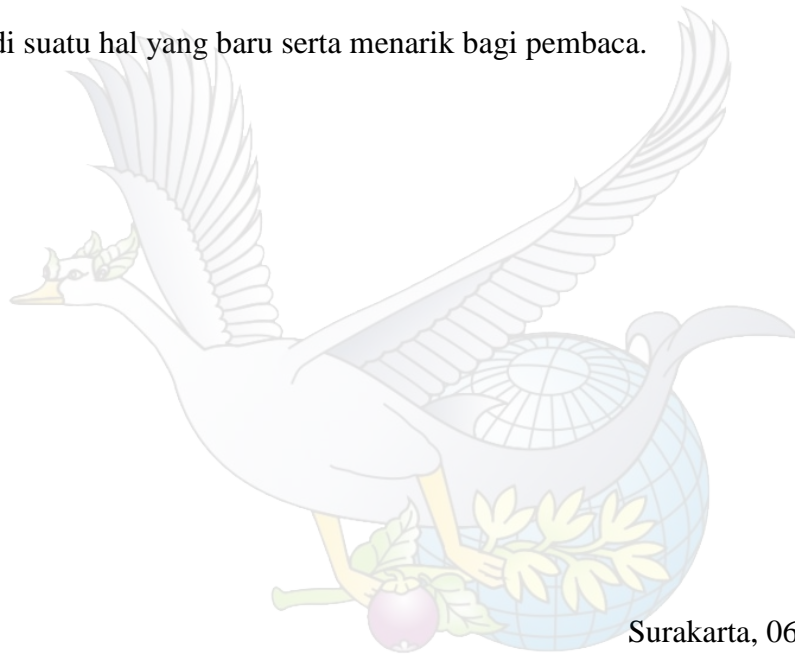
Proses Penyusunan laporan tidak akan berjalan lancar sesuai rencana apabila tidak mendapat dukungan serta bantuan dari orang-orang yang telah berada di sekitar penulis, sehingga mampu menyelesaikan penyusunan laporan Tugas

Akhir ini dengan baik. Oleh Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Tugas Akhir penulis yang telah mencurahkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan kepada penulis dalam berproses menyelesaikan Tugas akhir ini.
2. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn Selaku Ketua Program Studi Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang senantiasa membantu penulis dari tahun ajaran pertama hingga dalam proses pembuatan Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
3. Ranang Agung S., S.Pd., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah memberikan kesempatan dan motivasi kepada penulis.
4. Seluruh Dosen Prodi Desain Interior yang selalu memberikan pembelajaran dan pengarahan yang sangat berharga dalam proses perkuliahan sampai terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Ayah dan ibu penulis, Muzammil (alm) dan Nik Uriyanah yang tak henti-hentinya memberikan dukungan harapan, nasihat, do'a dan kasih sayang kepada penulis untuk dapat mencapai apa yang penulis cita-citakan.
6. Keempat kakak penulis (beserta keluarga) yang selalu ada untuk memberikan semangat dan dukungan berupa kritik, saran dan bantuan yang sangat berguna untuk penulis

7. Teman-teman mahasiswa Desain Interior, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
8. Semua pihak yang baik secara langsung dan tidak langsung ikut membantu penulis dari awal proses.

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, penulis merasa masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki laporan ini. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat dan menjadi suatu hal yang baru serta menarik bagi pembaca.



Surakarta, 06 Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAM PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAKSI .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR SKEMA .....	xxi

## BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah dan Batasan Ruang Lingkup Garap .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	9
D. Sasaran Perancangan Desain .....	11
E. Originalitas Karya .....	12
F. Sistematika penulisan .....	13



## **BAB II KERANGKA PIKIR DAN PEMECAHAN DESAIN**

A. Pendekatan Desain .....	14
1. Pendekatan Fungsi .....	15
2. Pendekatan Ergonomi .....	19
3. Pendekatan Tema .....	23
B. Ide Perancangan .....	30
1. Unsur Pembentuk Ruang .....	32
a. Lantai .....	33
b. Dinding .....	33
c. <i>Ceiling</i> /plafon .....	35
2. Unsur Pengisi Ruang .....	36
3. Unsur Pengkondisian Ruang .....	37
a. Pencahayaan .....	37
b. Akustik .....	38
c. Penghawaan .....	39
d. Sistem Keamanan .....	40

## **BAB III PROSES DESAIN DAN METODE DESAIN**

A. Tahapan Proses Desain .....	42
1. Data Literatur .....	44
2. Data Lapangan .....	48
B. Analisis Alternatif Desain Terpilih .....	49
1. Pengertian Judul .....	49
2. Struktur Organisasi .....	51

3. <i>Site Plan</i> .....	53
4. Sistem Operasional .....	55
5. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang .....	56
6. Pola Aktivitas Ruang .....	58
7. Kebutuhan Ruang .....	59
8. Besaran Ruang .....	64
9. Organisasi Ruang .....	68
10. Hubungan Antar Ruang .....	70
11. <i>Grouping Zoning</i> .....	71
12. Pola Sirkulasi .....	78
13. <i>Layout</i> (Tata Ruang) .....	82
14. Unsur Pembentuk Ruang .....	98
a. Lantai .....	98
b. <i>Ceiling</i> /Plafon .....	106
c. Dinding .....	113
15. Unsur Pengisi Ruang .....	121
a. <i>Tourism Information Center Area</i> .....	121
b. <i>Culinary Shop Area</i> .....	127
c. <i>Training Workshop Area</i> .....	133
d. Area Galeri Kota .....	138
e. <i>Workshop Area</i> .....	142
f. Area Kantor Pengelola .....	144
16. Tata Kondisi Ruang .....	148

a. Pencahayaan .....	148
b. Penghawaan .....	151
c. Akustik .....	152
17. Sistem Keamanan .....	154
18. Transformasi Ide Desain Ke Gambar Kerja .....	158

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

A. Pengertian Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe	
Sebagai Galeri Kota Surakarta .....	159
B. Denah Lokasi .....	160
C. <i>Grouping Zoning</i> .....	163
D. Pola Sirkulasi .....	165
E. <i>Layout</i> .....	167
F. Pola Lantai .....	169
G. Pola Plafon .....	171
H. <i>Tourism Information Center Area</i> .....	173
I. <i>Souvenir Shop Area</i> .....	174
J. Area Galeri Kota .....	175
K. <i>Culinary Shop</i> .....	176
L. <i>Training Workshop Area</i> .....	177
M. <i>Workshop Area</i> .....	178
N. Area Kantor Pengelola .....	179

## **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	181
B. Saran .....	182

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Standarisasi tempat duduk .....	21
Gambar 2. Standarisasi <i>Display Of Artwork</i> .....	21
Gambar 3. Standarisasi Meja Lingkaran .....	22
Gambar 4. Standarisasi <i>Merchandise Cases</i> .....	22
Gambar 5. Standarisasi Meja Kerja dengan Kabinet .....	23
Gambar 6. Warna dalam gaya <i>Avant Garde</i> .....	29
Gambar 7. <i>Tone colour orange</i> .....	29
Gambar 8. Material dinding .....	33
Gambar 9. Desain <i>artwork</i> dinding pada <i>training workshop area</i> .....	34
Gambar 10. Desain <i>artwork</i> dinding <i>culinary shop</i> .....	35
Gambar 11. Material Plafon .....	36
Gambar 12. Ilustrasi pencahayaan alami masuk .....	37
Gambar 13. Ilustrasi pencahayaan alami masuk .....	38
Gambar 14. CCTV ( <i>Close Circuit Television</i> ) .....	42
Gambar 15. <i>Fire Alarm</i> .....	41
Gambar 16. <i>Site Plan</i> .....	54
Gambar 17. <i>Grouping Zoning</i> lantai 1 Alternatif 1 .....	73
Gambar 18. <i>Grouping Zoning</i> lantai 2 Alternatif 1 .....	74
Gambar 19. <i>Grouping Zoning</i> Lantai 1 Alternatif 2 .....	75
Gambar 20. <i>Grouping Zoning</i> Lantai 2 Alternatif 2 .....	76
Gambar 21. Sirkulasi Galeri Kota Surakarta Lantai 1 .....	80
Gambar 22. Sirkulasi Galeri Kota Surakarta Lantai 2 .....	81

Gambar 23. Denah Existing Lantai 1 Pasar Gedhe Surakarta .....	83
Gambar 24. Denah <i>Existing</i> Lantai 2 Pasar Gedhe Surakarta .....	84
Gambar 25. <i>Layout</i> Lantai 1 Galeri Kota Surakarta Alternatif 1 .....	85
Gambar 26. <i>Layout</i> Lantai 2 Galeri Kota Surakarta Alternatif 1 .....	86
Gambar 27. <i>Layout</i> Lantai 1 Galeri Kota Surakarta Alternatif 2 .....	87
Gambar 28. <i>Layout</i> Lantai 2 Galeri Kota Surakarta Alternatif 2 .....	88
Gambar 29. <i>Layout Tourism Information Center &amp; Souvenir Shop</i> .....	90
Gambar 30. <i>Layout Area Galeri Kota</i> .....	91
Gambar 31. <i>Layout Culinary Shop Area</i> .....	92
Gambar 32. <i>Layout Workshop Area</i> .....	93
Gambar 33. <i>Layout Training Workshop Area</i> .....	94
Gambar 34. <i>Layout Exhibition Hall Area</i> .....	95
Gambar 35. <i>Layout Area Kantor Pengelola</i> .....	96
Gambar 36. <i>Layout Area Servis</i> .....	97
Gambar 37. Alternatif 1 Pola Lantai 1 .....	100
Gambar 38. Alternatif 1 Pola Lantai 2 .....	101
Gambar 39. Alternatif 2 Pola Lantai 1 .....	103
Gambar 40. Alternatif 2 Pola Lantai 2 .....	104
Gambar 41. Alternatif 1 Desain Plafon lantai 1 .....	107
Gambar 42. Alternatif 1 Desain Plafon lantai 2 .....	108
Gambar 43. Alternatif 2 Desain Plafon lantai 1 .....	110
Gambar 44. Alternatif 2 Desain Plafon lantai 2 .....	111
Gambar 45. Pencahayaan Alami Bagian Depan Bangunan .....	148

Gambar 46. Pencahayaan Alami Bagian Samping Bangunan .....	149
Gambar 47. <i>Site Plan</i> Lokasi Pasar Gedhe .....	161
Gambar 48. <i>Grouping Zoning</i> Lantai 1 .....	163
Gambar 49. <i>Grouping Zoning</i> Lantai 2 .....	164
Gambar 50. Pola Sirkulasi Lantai 1 .....	165
Gambar 51. Pola Sirkulasi Lantai 2 .....	166
Gambar 52. <i>Layout</i> Lantai 1 .....	167
Gambar 53. <i>Layout</i> Lantai 2 .....	168
Gambar 54. Pola Lantai Lt. 1 .....	169
Gambar 55. Pola Lantai Lt. 2 .....	170
Gambar 56. Pola Plafon Lantai 1 .....	171
Gambar 57. Pola Plafon Lantai 2 .....	172
Gambar 58. Desain <i>Tourism Information Center Area</i> .....	173
Gambar 59. Desain <i>Souvenir Shop Area</i> .....	174
Gambar 60. Desain Area Galeri Kota <i>View 1</i> .....	175
Gambar 61. Desain Area Galeri Kota <i>View 2</i> .....	175
Gambar 62. Desain <i>Culinary Shop Area View 1</i> .....	176
Gambar 63. Desain <i>Culinary Shop Area View 2</i> .....	176
Gambar 64. Desain <i>Training Workshop Area</i> .....	177
Gambar 65. Desain <i>Workshop Area</i> .....	178
Gambar 66. Desain Area Kepala Pengelola Galeri Kota .....	179
Gambar 67. Desain Area Staf Pengelola Galeri Kota .....	179
Gambar 68. Desain Area Staf Kuliner dan Staf <i>Workshop</i> .....	179

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bentuk Geometris Pada Desain Galeri Kota Surakarta .....	27
Tabel 2. Analisis makna garis dan bentuk .....	32
Tabel 3. Pembagian divisi dan tugas <i>staff</i> Galeri Kota Surakarta .....	52
Table 4. Jam Operasional Galeri Kota Surakarta .....	55
Tabel 5. Aktivitas dan kebutuhan ruang .....	56
Tabel 6. Kebutuhan Ruang .....	59
Tabel 7. Tabel Kebutuhan Ruang Terhadap Pengguna .....	61
Tabel 8. Kebutuhan Besaran Pengisi Ruang .....	63
Tabel 9. Tabel Sirkulasi .....	66
Tabel 10. Total Besaran Ruang Sirkulasi .....	66
Tabel 11. Total Besaran Ruang Galeri Kota Surakarta .....	67
Tabel 12. Bentuk Organisasi Ruang .....	68
Tabel 13. Indikator Hubungan Antar Ruang .....	70
Tabel 14. <i>Grouping Zoning</i> ruang publik .....	71
Tabel 15. <i>Grouping Zoning</i> ruang privat .....	72
Tabel 16. <i>Grouping Zoning</i> ruang servis .....	72
Tabel 17. Klasifikasi <i>Grouping zoning</i> Galeri Kota Surakarta .....	77
Tabel 18. Indikator Penilaian <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> .....	77
Tabel 19. Keterangan Pola Sirkulasi .....	79
Tabel 20. Indikator penilaian <i>Layout</i> .....	89
Tabel 21. Analisis Material Lantai .....	98
Tabel 22. Indikator Penilaian Alternatif Desain Pola Lantai .....	105



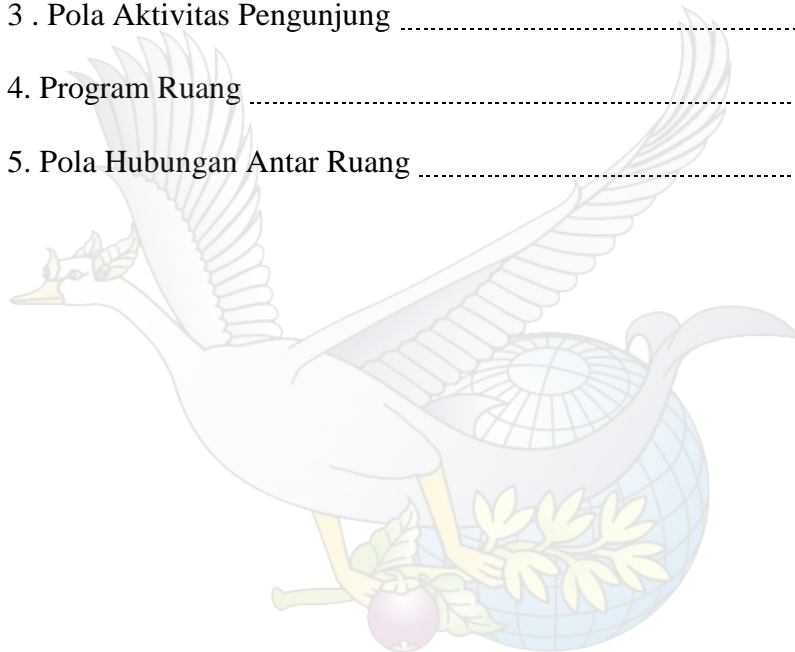
Tabel 23. Analisis material <i>ceiling</i> /plafon .....	106
Tabel 24. Indikator Penilaian Alternatif Desain Rencana Plafon .....	112
Tabel 25. Analisis material dinding Galeri Kota Surakarta .....	113
Tabel 26. Analisis Dinding <i>Tourism Information Center Area</i> .....	116
Tabel 27. Analisis Dinding <i>Culinary Shop Area</i> .....	117
Tabel 28. Analisis Dinding <i>Souvenir Shop Area</i> .....	118
Tabel 29. Analisis Dinding Area Galeri Kota .....	119
Tabel 30. Analisis Dinding Ruang Staf Pengelola .....	120
Tabel 31. Analisis Meja <i>Receptionist Area Tourism Information Center</i> ....	121
Tabel 32. Analisis Komputer Interaktif Area <i>Tourism Information Center</i> .....	122
Tabel 33. Analisis Kursi Sofa <i>Tourism Information Center Area</i> .....	123
Tabel 34. Analisis Rak Brosur <i>Tourism Information Center Area</i> .....	124
Tabel 35. Analisis Meja Kasir <i>Tourism Information Center Area</i> ... ..	125
Tabel 36. Analisis Rak <i>Display Tourism Information Center Area</i> . ....	126
Tabel 37. Analisis Desain Perabot Meja Makan <i>Culinary Shop Area</i> .....	127
Tabel 38. Analisis Desain Perabot Kursi Makan <i>Culinary Shop Area</i> .....	128
Tabel 39. Analisis Desain Perabot Meja Makan <i>Culinary Shop Area</i> .....	129
Tabel 40. Analisis Desain Perabot Sofa <i>Culinary Shop Area</i> .....	130
Tabel 41. Analisis Desain Perabot <i>Snack Bar Culinary Shop Area</i> .....	131
Tabel 42. Analisis Desain Perabot Meja <i>Counter Culinary Shop Area</i> .....	132
Tabel 43. Analisis Desain Perabot Kursi Pada <i>Training Workshop Area</i> ....	133
Tabel 44. Analisis Desain Meja Lingkaran <i>Training Workshop Area</i> .....	134

Tabel 45. Analisis Desain Kursi Workshop 2 <i>Training Workshop Area</i> .....	135
Tabel 46. Analisis Desain Meja Workshop 2 <i>Training Workshop Area</i> .....	136
Tabel 47. Analisis Desain Perabot Rak <i>Toolkit Training Workshop Area</i> ....	137
Tabel 48. Analisis Desain Panel <i>Display</i> Dinding Area Galeri Kota .....	138
Tabel 49. Analisis Desain Perabot Panel <i>Display</i> Area Galeri Kota .....	139
Tabel 50. Analisis Desain Perabot Komputer Interaktif Area Galeri Kota .....	140
Tabel 51. Analisis Desain Perabot Meja <i>Receptionist</i> Pada Area Galeri Kota .....	141
Tabel 52. Analisis Desain Perabot Meja Kerja Pada Workshop Area .....	142
Tabel 53. Analisis Desain Rak Peralatan Workshop Pada Workshop Area .....	143
Tabel 54. Analisis Desain Meja Kantor Staf Pada Area Kantor Galeri Kota .....	144
Tabel 55. Analisis Desain Kursi Kantor Pada Area Kantor Galeri Kota .....	145
Tabel 56. Analisis Meja Pengelola Pada Area Kantor Galeri Kota .....	146
Tabel 57. Analisis Desain Lemari Arsip Pada Area Kantor Galeri Kota .....	147
Tabel 58. Spesifikasi Lampu .....	150
Tabel 59. Identifikasi Lampu Ruang .....	150
Tabel 60. Spesifikasi Penghawaan .....	151
Tabel 61. Identifikasi Kondisi Penghawaan Ruang .....	152
Tabel 62. Spesifikasi Perangkat Akustik .....	153

Tabel 63. Identifikasi Perangkat Akustik Ruang .....	153
Tabel 64. Spesifikasi Alat Keamanan .....	154
Tabel 65. Identifikasi Alat Sistem Keamanan Ruang .....	155

## **DAFTAR SKEMA**

Skema 1. Struktur Organisasi Galeri Kota Surakarta .....	52
Skema 2 . Pola Aktivitas Pengelola .....	59
Skema 3 . Pola Aktivitas Pengunjung .....	59
Skema 4. Program Ruang .....	69
Skema 5. Pola Hubungan Antar Ruang .....	70



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kota Kreatif adalah kota yang mengapresiasi nilai-nilai kearifan lokal, gagasan dan inisiatif untuk mengembangkan Kota Kreatif diperlukan adanya penekanan terhadap proses penciptaan inovasi dan bakat individu. Mewujudkan Kota Kreatif banyak cara yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat kota tersebut. Kota Kreatif dalam penerapannya memiliki banyak jenis di antaranya Kota Kreatif berbasis desain, Kota Kreatif berbasis kerajinan, Kota Kreatif berbasis musik, Kota Kreatif berbasis *Media Art*, Kota Kreatif berbasis *Gastronomy*, Kota Kreatif berbasis *Literature*.<sup>1</sup> Suatu kota dapat memilih jenis basisnya sesuai dengan potensi kotanya untuk kemudian diajukan sebagai Kota Kreatif ke UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*).

Salah satu kota di Indonesia yang mengajukan proposal ke UNESCO untuk dijadikan sebagai Kota Kreatif berbasis desain adalah Kota Solo, namun untuk menjadikan Kota Solo sebagai Kota Kreatif perlu adanya pembenahan infrastruktur yang ada, misalnya membangun galeri kota, museum kota dan pusat desain.<sup>2</sup> Pembenahan infrastruktur tersebut akan sangat menunjang lolosnya Kota Solo untuk dinobatkan sebagai Kota Kreatif oleh UNESCO.

---

<sup>1</sup> <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/> (diakses pada hari Minggu, 19 April 2015, pukul 1:57 WIB)

<sup>2</sup> “Bentuk Zona-zona Kreatif”, dalam KOMPAS, Kamis 12 Februari 2015

Kota Solo memiliki banyak kegiatan seni pertunjukan, festival, tradisi budaya, dan lain-lain akan tetapi kota ini belum memiliki galeri kota. Penggiat kreativitas di Kota Solo yang dinaungi oleh SCCN (*Solo Creative City Network*) mengusulkan untuk membangun suatu Galeri Kota. Galeri Kota Solo dapat dijadikan oleh masyarakat sebagai ruang kreasi yang dapat menghasilkan kreativitas.<sup>3</sup> Tujuan lain dari dibangunnya Galeri Kota Solo selain sebagai “*HUB*” kreativitas masyarakat juga dijadikan sebagai *Tourism Center* (Pusat Pariwisata) dimana wisatawan asing maupun lokal dapat mencari segala informasi tentang kota hanya dalam satu tempat/bangunan.

Galeri Kota Solo seperti yang direncanakan akan menjadi suatu bangunan yang menampilkan informasi kota, simulasi kota, sejarah kota, pengetahuan pembangunan infrastruktur kota yang terjadi saat ini dan di masa depan. Simulasi kota merupakan suatu area untuk menampilkan kondisi keadaan kota dari mulai pagi hingga malam sedangkan sejarah kota dan pengetahuan infrastruktur merupakan pengetahuan mengenai informasi tempat-tempat bangunan *landmark* Kota Solo. Galeri Kota yang difungsikan untuk menunjang kebutuhan edukasi, informasi, dan pusat kreativitas tersebut akan diletakkan pada salah satu bangunan pasar yang berada di pusat Kota Solo yakni *Pasar Gedhe Hardjonagoro*.

*Pasar Gedhe Hardjonagoro*, dikenal sebagai salah satu jati diri Kota Surakarta. Dari sudut historis, *Pasar Gedhe* tidak terlepas dari sejarah Keraton Surakarta Hadiningrat. Keberadaan pasar merupakan syarat keberadaan Keraton Jawa. *Pasar Gedhe* dibangun dimasa pemerintahan PB X dengan arsitek Thomas Karsten, diresmikan oleh oleh PB X dan permaisuri GKR. Hemas pada tanggal 12 januari 1930, sebagai pasar rakyat monumental dua lantai, dengan dana 650.000 gulden, dengan bentuk khas arsitektur kolonial jawa. Keberadaan *Pasar Gedhe* menjadi pendukung

---

<sup>3</sup> “Bentuk Zona-zona Kreatif”, dalam KOMPAS, Kamis 12 Februari 2015

utama Kota Surakarta sebagai Kota Budaya-Kota Pariwisata-Kota Jasa dan Perdagangan.<sup>4</sup>

Kawasan *Pasar Gedhe Hardjonogoro* termasuk dalam bangunan cagar budaya, kawasan bangunan *Pasar Gedhe* terdiri dari 2 bangunan yakni bangunan barat dan bangunan timur, bangunan tersebut dihubungkan dengan jembatan layang. *Pasar Gedhe* bagian barat yang kemudian akan direvitalisasi menjadi Galeri Kota Surakarta.<sup>5</sup> Revitalisasi dengan konsep adaptasi dipilih dan diterapkan pada bangunan *Pasar Gedhe* Barat. Revitalisasi tersebut dilakukan sesuai dengan aturan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Bangunan dan Benda Cagar budaya.

Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.<sup>6</sup>

Revitalisasi pada Kawasan *Pasar Gedhe Hardjonogoro* menerapkan konsep adaptasi.

Adaptasi adalah upaya pengembangan Cagar Budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting.<sup>7</sup>

*Pasar Gedhe* akan direvitalisasi menjadi bangunan yang memiliki fungsi baru yakni sebagai Galeri Kota Surakarta yang tetap mempertahankan prinsip pelestarian dan nilai-nilai penting cagar budaya, konsep Adaptasi dipilih karena sesuai dengan tujuan dari Galeri Kota yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan

---

<sup>4</sup> Istijabatul Aliyah, dkk., Peran Pasar Tradisional Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta, Jurnal Gema Teknik No. 2, (Surakarta FT UNS:2007)

<sup>5</sup> “Hadi Rudyatmo, Kreativitas yang Berbudaya” dalam KOMPAS, Selasa 17 Februari 2015

<sup>6</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

<sup>7</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya



saat ini. Revitalisasi dengan konsep adaptasi tersebut akan mengikuti aturan-aturan sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia tentang cagar budaya pasal 80 ayat 1 dan 2 yang berisi revitalisasi cagar budaya harus tetap memperhatikan tata ruang, tata letak, fungsi dengan menata kembali fungsi ruang sesuai nilai budaya.<sup>8</sup>

Kawasan *Pasar Gedhe* yang juga merupakan salah satu destinasi wisata akan bersinergi dengan Galeri Kota yang ditujukan sebagai pusat informasi kota, *Hub* kreativitas masyarakat Kota Solo, edukasi sejarah kota. Perkembangannya saat ini Kota Solo selain menjadi salah satu tempat kunjungan wisata juga memiliki masyarakat yang cukup banyak bergerak di berbagai sektor industri kreatif maka harus difasilitasi dan diwadahi agar masyarakat tersebut tetap dapat terus berkarya.

Galeri Kota Solo akan menjadi suatu penghubung aktivitas insan kota yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah kota, akademisi, praktisi, wisatawan dan dapat dijadikan sebagai pemecahan masalah kreativitas yang ada di Kota Surakarta.<sup>9</sup>

Kota Kreatif yang disyaratkan oleh UNESCO adalah kota yang dapat menjadi “*Hub Kreatif*” yang mempromosikan pembangunan sosial-ekonomi dan budaya melalui industri kreatif, dan kota yang dapat menjadi “*Cluster Sosial Budaya*” yang menghubungkan sosial-budaya masyarakat yang beragam untuk menciptakan lingkungan perkotaan yang sehat. Jaringan Kota Kreatif dari beberapa negara juga bertujuan untuk mengembangkan kerjasama Internasional antar kota-kota untuk mendorong kemitraan pembangunan bersama.<sup>10</sup>

Galeri Kota yang akan dibangun di Kota Solo akan dijadikan sebagai “*Hub Kreatif*” dan “*Cluster Sosial Budaya*” yang akan mewadahi kebutuhan masyarakat

---

<sup>8</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

<sup>9</sup> Rully Novianto, SCCN (*Solo Creative City Network*), dalam wawancara, Selasa 23 Agustus 2016

<sup>10</sup> <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/> (Diakses pada Minggu, 19 April 2015, pukul 4:35 WIB)

dalam berkreasi dan menjadikan masyarakat Kota Solo yang dapat mengembangkan sosial dan budaya melalui industri kreatif. Selain memiliki tujuan untuk menghubungkan sosial-budaya masyarakat, Kota Solo dapat mengembangkan kerjasama Internasional antar kota-kota kreatif untuk mendorong kerjasama dalam pembangunan Kota Kreatif.

Galeri Kota Solo sebagai “*Hub Kreatif*” masyarakat akan menaungi interaksi aktivitas 15 sektor industri kreatif agar masyarakat dapat meningkatkan daya saing karyanya di bidang industri kreatif. Basis 15 sektor industri kreatif tersebut di antaranya adalah periklanan (*Advertising*), arsitektur, pasar barang seni, kerajinan(*craft*), desain, *fashion*, film fotografi, permainan interaktif (*game*), musik, seni pertunjukan, penerbitan percetakan, *broadcasting*, layanan piranti lunak(*software*), riset pengembangan dan kuliner.<sup>11</sup> Basis sektor industri kreatif tersebut nantinya akan dapat meningkatkan komunitas kreatif yang ada di masyarakat sehingga terjadi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Kebutuhan terkait industri kreatif, informasi kota, dan edukasi yang terdapat pada Galeri Kota Solo akan difasilitasi dengan beberapa area, di antaranya *Workshop Area*, *Tourism Information Center Area*, Area Galeri Kota, Area *Office* (Area Kantor), *Souvenir and Culinary Area*. Area-Area tersebut telah disesuaikan sesuai dengan syarat dari UNESCO selaku organisasi yang menaungi jejaring Kota Kreatif dan area tersebut diadaptasi dari beberapa area Galeri Kota yang berada di

---

<sup>11</sup> <http://jogja.in/14-sub-sektor-industri-kreatif-di-indonesia/#.VTNCuyHtmko> (Diakses pada Minggu 19 April 2015, pukul 13:15 WIB )



negara lainnya, yakni Galeri Kota Singapura (*URA City Gallery*), Galeri Kota Kuala Lumpur (*Arch Kuala Lumpur City Gallery*), Galeri Kota Hongkong.

Area yang diadaptasi, seperti *workshop area* digunakan masyarakat atau pengunjung untuk menginkubasikan kreativitasnya dalam pembuatan kerajinan tangan, kemudian pada area galeri kota digunakan untuk menambah pengetahuan tentang sejarah kota dan pengetahuan tentang pembangunan infrastruktur kota. Area pendukung lainnya seperti *souvenir and culinary area* akan berkaitan dengan kegiatan ekonomi kreatif masyarakat, dalam arti produk yang ditawarkan dan dijual merupakan hasil asli kerajinan khas Kota Solo. Area-Area yang telah ditentukan tersebut kemudian dirancang di dalam desain interior bangunan *Pasar Gedhe* Barat.

Desain interior dari beberapa area-area yang berada di Galeri Kota Surakarta tersebut mengusung tema Kota Kreatif, Kota Kreatif diangkat sebagai tema desain interior guna memaksimalkan fungsi, nilai dan tujuan Galeri Kota Surakarta sebagai pusat kreativitas masyarakat Kota Surakarta untuk dapat terus bergerak di bidang sektor industri kreatif maupun ekonomi kreatif.

Tema Kota Kreatif tersebut akan diwujudkan dalam desain interior bergaya *Avant Garde*, gaya desain *Avant Garde* mengarah kepada desain menarik dan inovatif yang berkembang sesuai dengan kondisi atau situasi yang terjadi saat ini. Desain arsitektur kolonial dari *Pasar Gedhe* dengan sentuhan desain interior bergaya *Avant Garde* akan menghasilkan suatu desain yang modern, menarik, dan inovatif.

Desain bergaya *Avant Garde* adalah suatu desain yang menampilkan gaya yang lebih baru, gaya tersebut diartikan dalam gaya yang menarik dan

inovatif. Gaya desain kontemporer merupakan suatu karya tematik yang merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui.<sup>12</sup>

Gaya desain *Avant Garde* mengambil bentuk-bentuk modern dan dikombinasikan dengan kecanggihan teknologi akan menghasilkan suatu desain interior yang lebih memiliki daya tarik pengunjung.

Berdasarkan uraian di atas, Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dibutuhkan dalam upaya untuk membentuk Kota Surakarta atau Kota Solo sebagai Kota Kreatif yang berbasis desain, dan membentuk masyarakat Indonesia khususnya Kota Solo untuk menjadi masyarakat yang kreatif agar memiliki daya saing di tingkat Internasional dalam bidang industri kreatif.

## **B. Rumusan Masalah dan Batasan Ruang Lingkup Garap**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat ditentukan rumusan masalah dan batasan ruang lingkup Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*.

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat ditentukan rumusan masalah dalam Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* sebagai berikut.

---

<sup>12</sup> Detlef Mertins and Michael W. Jennings, *Avant-Garde Journal of Art, Architecture, Design, and Film* (Los Angeles: Getty Research Institute, 2010)

- a. Bagaimana Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* yang dapat menarik minat pengunjung serta mampu memenuhi kebutuhan *Hub* kreatif masyarakat Surakarta yang nyaman dan aman ?
- b. Bagaimana Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta diwujudkan dalam gaya *Avant Garde* ?

## **2. Batasan Ruang Lingkup Perancangan**

Batasan ruang lingkup perancangan ini berdasarkan pada aktivitas informasi, edukasi, dan apresiasi.

### **a. *Tourism Information Center Area***

Galeri Kota Surakarta *Tourism Information Center Area* ini berisi tentang informasi tentang destinasi wisata yang berada di Kota Surakarta.

### **b. *Workshop dan Training Workshop Area***

Galeri Kota Surakarta *Workshop dan Training Workshop Area* merupakan area pembuatan produk-produk kreatif hasil kreasi dari masyarakat Kota Surakarta, serta area untuk pengunjung mencoba membuat suatu karya yang nantinya akan di pameran dapat disaksikan langsung oleh pengunjung yang lain.

### **c. *Area Galeri Kota***

Area Galeri Kota sebagai area pembelajaran mengenai bangunan-bangunan *landmark* Kota Surakarta yang ditampilkan dalam bentuk foto. Selain itu Area Galeri Kota akan menampilkan perkembangan pembangunan infrastruktur kota saat ini dan pembangunan infrastruktur

Kota Surakarta yang akan datang. Area Galeri Kota akan menampilkan simulasi kota dalam pertunjukan video yang menggambarkan seluruh keadaan aktivitas masyarakat Kota Surakarta mulai dari terbit fajar hingga terbenam matahari.

**d. *Souvenir & Culinary Area***

*Souvenir & Culinary Area* merupakan tempat yang memberikan fasilitas kepada pengunjung yang ingin membeli produk-produk hasil kreasi dari masyarakat Kota Surakarta atau berbagai macam makanan dan minuman tradisional khas Kota Surakarta.

**e. *Office Area***

*Office Area* sebagai area untuk pengurus dan karyawan pengelola Galeri Kota Surakarta.

**C. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Tujuan dan manfaat Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*, sebagai berikut.

**1. Tujuan**

Tujuan dari Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*.

- a. Mewujudkan desain interior Galeri Kota Surakarta yang dapat menarik minat pengunjung kebutuhan informasi pengunjung serta memenuhi kebutuhan industri kreatif masyarakat Surakarta dengan nyaman dan aman.

- b. Mewujudkan desain interior Galeri Kota Surakarta yang mengusung tema Wayang Semar dan diwujudkan dalam gaya *Avant Garde*.

## **2. Manfaat**

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* diharapkan dapat bermanfaat bagi pemerintah Kota Surakarta, masyarakat, penulis/desainer, dan intitusi

### **a. Pemerintah Kota Surakarta**

Diharapkan mampu memberikan alternatif maupun pemecahan masalah dari pengembangan Galeri Kota Surakarta dengan memiliki sarana edukasi dan pengetahuan wisata kota yang dapat mendatangkan ekonomi bagi pemerintah Kota Surakarta.

### **b. Masyarakat**

Memberikan ide dan wadah bagi masyarakat untuk terus bergerak dalam berbagai sektor industri kreatif agar dapat terus berkreasi di bidangnya dan diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengetahuan sejarah kota, pengetahuan tentang pembangunan infrastruktur kota dan segala sesuatu informasi yang terdapat dalam Kota Surakarta.

### **c. Penulis / Desainer**

Mengembangkan ide gagasan untuk merancang suatu desain interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi dari fasilitas yang ada. Penulis mendapatkan pengalaman untuk memecahkan masalah-masalah dalam Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri

Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dengan menerapkan ide, gagasan, serta analisis yang dibutuhkan.

#### **d. Institusi**

Diharapkan karya ini dapat mengenalkan salah satu perkembangan desain interior dalam dunia akademik dan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka.

### **D. Sasaran Perancangan Desain**

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* ini adalah masyarakat Kota Solo yang bergerak dalam bidang industri kreatif, agar dapat mengeksplorasi ketrampilannya dalam berbagai basis industri kreatif, untuk kemudian ditampilkan atau dijual di Galeri Kota Surakarta agar pengunjung dapat mengetahui atau membeli produk hasil dari kreasi masyarakat Kota Solo.

Wisatawan asing maupun wisatawan mancanegara yang ingin berkunjung ke Kota Solo, dapat menjadikan Galeri Kota sebagai salah satu destinasi kunjungan untuk mencari informasi tentang Kota Solo, tujuan wisata dan segala informasi mengenai Kota Solo.

## E. Originalitas Karya

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur didapatkan beberapa karya dan kajian mengenai pemilihan objek Galeri yaitu:

1. Tugas Akhir Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain yang disusun oleh

Maria Adelia Nugroho berjudul *Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya*. Di dalam perancangan interior Galeri Batik nama Semar merupakan suatu merk batik bukan sebagai tema perancangan, desain memfokuskan pada penciptaan suatu wadah bagi masyarakat untuk lebih mengenal budaya batik dan menambah ketertarikan masyarakat lokal maupun mancanegara akan budaya batik dengan mengapresiasi batik lewat membeli produk-produk batik dengan merk Semar tersebut.

2. Tugas Akhir Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa yang disusun oleh Fahmi Hukma Haq berjudul *Desain Interior Walt Disney Galeri Di Surakarta*. Di dalam perencanaan Interior *Walt Disney Galeri* memfokuskan pada sarana galeri yang digunakan untuk memamerkan karakter *Walt Disney* dan sebagai sarana pembelajaran serta penjualan produk dari *Walt Disney*.

Terkait dua karya tersebut, originalitas karya tugas akhir Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta dengan lingkup kerja pada desain interior menggunakan gaya *Avant Garde* dapat dipertanggungjawabkan keaslian karyanya karena belum pernah dilakukan oleh penulis atau desainer lain.



## **F. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan karya tugas akhir ini terdiri dari lima bab. Masing-masing bab dibagi ke dalam sub-bab dengan penulisan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan ruang lingkup perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, sasaran perancangan desain, serta originalitas karya.

BAB II Kerangka Pikir Pemecahan Desain yang berisi pendekatan pemecahan desain dan ide perancangan.

BAB III Proses Desain berisi tahapan proses desain dan analisis alternatif desain terpilih.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Desain

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran.



## **BAB II**

### **KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN**

#### **A. Pendekatan Desain**

Desainer interior harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan saat pengumpulan data untuk dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna terhadap aktivitas agar mendapatkan kenyamanan, keamanan dan estetikanya, dengan memiliki beberapa pendekatan dalam mendesain interior akan mempermudah desainer untuk menemukan alternatif desain, solusi desain, menganalisis dan memperoleh hasil desain yang terbaik.

Kota Surakarta atau lebih dikenal dengan Kota Solo merupakan kota yang syarat akan nilai-nilai tradisi budaya dan masyarakatnya tergolong masyarakat kreatif. Seperti dijelaskan pada bagian latar belakang bahwa banyak masyarakat Kota Solo yang berkarya dalam sektor industri kreatif, namun hal tersebut masih banyak yang belum diwadahi atau dinaungi oleh pemerintah. Faktor pendukung dari terwujudnya Kota Solo untuk menjadi anggota jaringan Kota Kreatif UNESCO adalah dengan memenuhi standar-standar yang telah diberikan, di antaranya pembenahan infrastruktur kota dan tersinerginya antara pemerintah, komunitas, pelaku bisnis dan akademisi. Ditinjau dari hal tersebut pentingnya dibangun suatu wadah agar masyarakat dapat bergerak aktif dalam sektor industri kreatif salah satunya dengan membangun infrastruktur seperti Galeri Kota.

Fasilitas ruang atau area pada Galeri Kota tersebut yang fungsional, nyaman, aman dan indah akan menjadikan pengunjung dan masyarakat pengerak

ekonomi kreatif menjadi terus aktif dalam berkreasi. Peran dari desainer interior sangat dibutuhkan dalam menciptakan ruang yang mampu memberikan edukasi bagi pengunjung atau wisatawan dan masyarakat kota itu sendiri. Dengan dibangunnya Galeri Kota Surakarta hal tersebut akan menjadikan Kota Solo memiliki Galeri Kota pertama di Indonesia dan dapat dijadikan sebagai identitas dari Kota Solo.

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta terdiri dari beberapa fasilitas di antaranya *tourism information center*, *souvenir and culinary shop*, ruang galeri kota, *workshop* dan *training workshop area*. Kelengkapan area tersebut sebagai bentuk pemenuhan fasilitas yang diharapkan menjadi daya tarik tersendiri, baik bagi masyarakat umum, wisatawan lokal maupun internasional. Perwujudan desainnya diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain, di antaranya:

### 1. Pendekatan Fungsi

Pendekatan Fungsi dalam desain interior adalah merancang sebuah ruang interior yang memperhatikan aspek kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna. Pendekatan fungsi yang dilakukan dengan memperhatikan kriteria sebagai berikut.<sup>13</sup>

- a. Pengelompokan *furniture* yang spesifik sesuai dengan aktivitas.
- b. Privasi visual dan akustik yang memadai.
- c. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

---

<sup>13</sup> Francis D.K.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. (Jakarta: Erlangga, 2011). Hal 36

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta berfungsi sebagai *tourism information center*, pengetahuan informasi dan sejarah Kota Solo, serta “*Hub Kreatif*” masyarakat yang akan mewadahi industri kreatif masyarakat Kota Solo. Guna memenuhi fungsi tersebut, maka dibutuhkan area yang mampu memfasilitasi segala aktivitas tersebut. Pada revitalisasi *pasar gedhe* ini terdapat enam area dalam satu bangunan, yang meliputi:

**a. *Tourism Information Center Area (Fungsi Informasi)***

*Tourism information center area* merupakan tempat bagi wisatawan atau pengunjung untuk mencari informasi destinasi wisata yang ada di Kota Surakarta. Area ini dirancang berdasarkan fungsinya yakni sebagai pusat informasi maka dimudahkan dengan penggunaan teknologi informasi sehingga mudah di akses oleh pengunjung atau wisatawan.

<i>Tourism Information Center Area</i>
<i>Display Information Area</i>
<i>Customer Service</i>
<i>Souvenir Shop Area</i>
<i>Accessories Area</i>
<i>Store Storage</i>

**b. *Workshop & Training Workshop Area***

Tempat proses produksi pembuatan produk-produk kerajinan kreatif hasil dari buatan tangan masyarakat Kota Surakarta dan area untuk menampilkan produk-produk kerajinan kreatif tersebut. Area ini dirancang berdasarkan fungsinya sebagai tempat produksi yang

mengutamakan efisiensi, efektifitas, produktivitas, keamanan dan kenyamanan bagi pelaku masyarakat kreatif Kota Surakarta. Area *workshop* tersebut dapat dilihat oleh pengunjung atau wisatawan melalui dinding kaca sehingga tidak mengganggu proses produksi. Berdasarkan pendekatan fungsi yang dirumuskan oleh penulis *workshop & training workshop area* dibagi menjadi:



<b><i>Workshop &amp; Training Area</i></b>
<i>Workshop Area</i>
<i>Tool Storage</i>
<i>Packing</i>
<i>Finishing</i>
<i>Quality Checking</i>
<i>Training Area</i>

**c. Area Galeri Kota**

Area galeri kota menampilkan pengetahuan mengenai bangunan-bangunan *landmark* bersejarah yang berada di Kota Surakarta. Area Galeri Kota memperlihatkan perkembangan pembangunan infrastruktur kota saat ini dan pembangunan infrastruktur Kota Surakarta dimasa yang akan datang pada layar interaktif. Area ini dirancang berdasarkan fungsinya sebagai sarana edukasi yang mudah, aman dan nyaman untuk dinikmati. Pada area galeri kota terdapat pula layar *LED* yang akan menampilkan pertunjukan pemandangan Kota Surakarta dari mulai terbit fajar hingga terbenam matahari dalam bentuk tayangan video. Area ini dirancang berdasarkan kebutuhan fungsinya sebagai area pertunjukan, informasi dan edukasi dengan mengutamakan aspek akustik pencahayaan

dan penghawaan ruangan. Berdasarkan pendekatan fungsi yang dirumuskan oleh penulis, area galeri kota dibagi menjadi:

<b>Galeri Kota Area</b>
<i>History Area</i> <i>Planning Suistainably Area</i> <i>Simulasi Kota</i> <i>Exhibition Hall</i>

**d. Culinary Shop Area**

*Culinary shop area* merupakan tempat penjualan produk *snack*, minuman dan makanan hasil dari produksi industri kreatif masyarakat Kota Surakarta. Area ini dirancang berdasarkan fungsinya sebagai area *retail* yang mengutamakan kemudahan konsumen dalam memilih, mencoba dan membeli barang, *display* produk dikelompokkan agar mudah diakses oleh konsumen dan pengelola. Berdasarkan pendekatan fungsi yang dirumuskan area *culinary shop area* dibagi menjadi:

<b>Culinary Area</b>
<i>Cashier Area</i> <i>Culinary Shop Area</i> <i>Snack Bar</i>

**e. Office Area**

Kantor pengelola Galeri Kota Surakarta. Area ini dirancang berdasarkan fungsinya sebagai area kerja yang mengutamakan efisiensi, efektifitas, produktifitas, keamanan dan kenyamanan bagi staf pengurus

dalam bekerja. Berdasarkan pendekatan fungsi yang dirumuskan oleh penulis *office area* dibagi menjadi:

<i>Office Area</i>
Ruang Kepala Pengelola
Ruang Kepala Bagian Area Galeri Kota
Ruang Kepala Bagian Pariwisata
Ruang Kepala Bagian Produksi Kreatif
Ruang Kepala Bagian Penjualan
Ruang Administrasi

*f. Service Area*

Tempat yang memberikan fasilitas *service* untuk *staff* pengelola dan pengunjung agar tetap nyaman saat berada di Galeri Kota Surakarta, seperti:

<i>Service Area</i>
<i>Public toilet</i>
Musholla
<i>Mechanical electrial room</i>
<i>Generator room</i>
Ruang Penyimpanan

## 2. Pendekatan Ergonomi

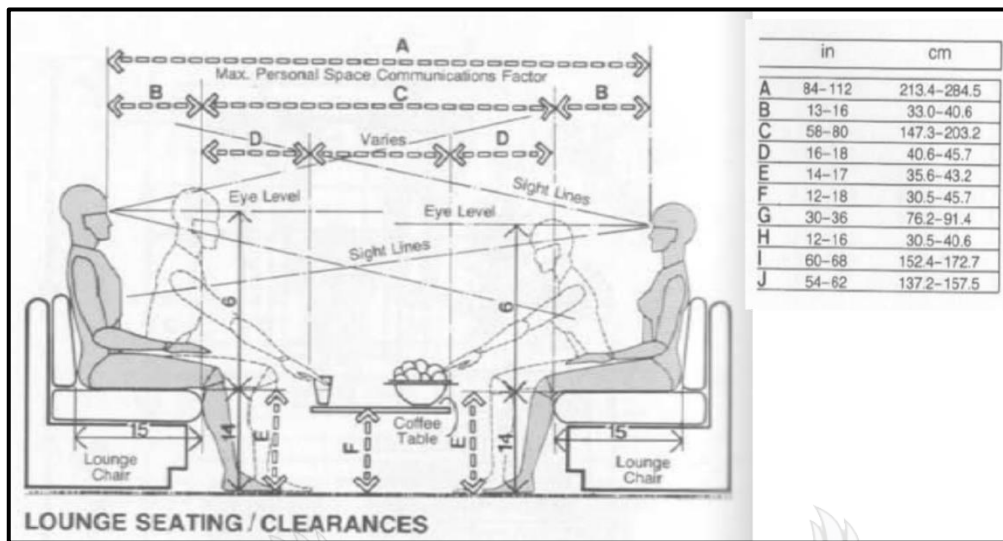
Pemenuhan fungsi pada interior agar dapat memfasilitasi pengguna dalam beraktivitas di dalamnya diperlukan teori pendekatan ilmu ergonomi. Ilmu ergonomi berguna untuk memeberikan pemecahan mengenai psikologi dan prilaku pengguna dalam beraktivitas, baik dari segi kenyamanan maupun keamanannya.

Terkait dengan tingkah laku dan psikologi manusia ditujukan dalam pemilihan *furniture*, ukuran, penggunaan material, warna dan kesesuaian tema terhadap aktivitas yang difasilitasi. Perancangan elemen interior agar pengguna dapat melakukan aktivitasnya dengan nyaman dan aman tentunya harus memiliki dasar mengenai ukuran-ukuran elemen interior tersebut. Penggunaan *furniture* pada interior memperhatikan hal-hal terkait dengan kenyamanan, keamanan dan keselamatan, yaitu:

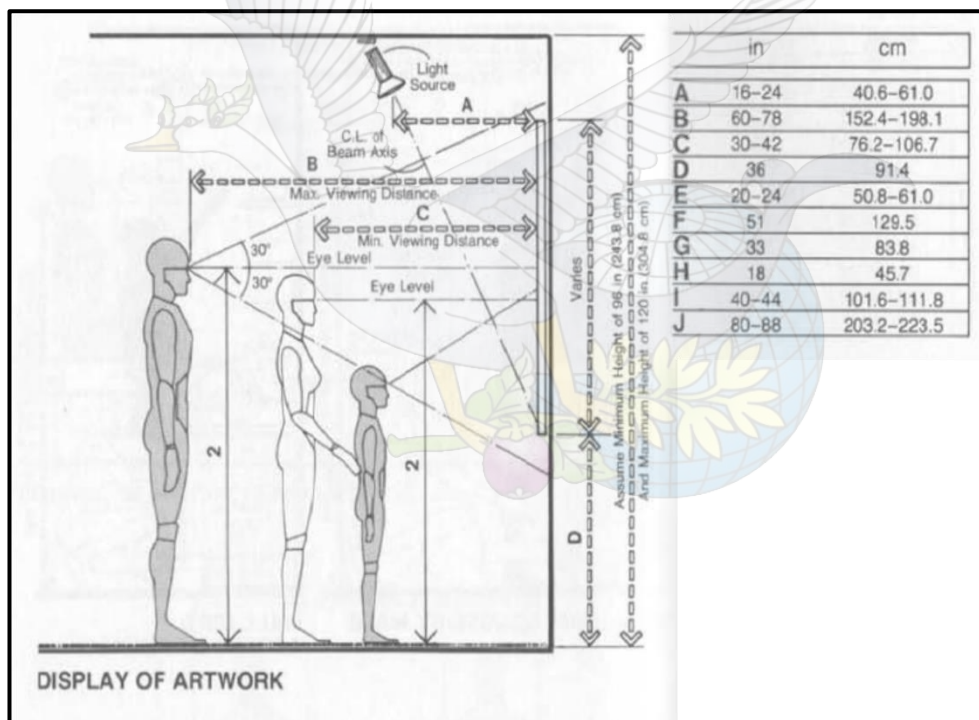
- a. Ukuran *furniture* sesuai dengan ukuran tubuh manusia
- b. Fungsi *furniture* sesuai dengan fungsi ruang

Pemilihan struktur dan bahan material harus sesuai dengan kualitas material. Struktur terkait dengan konstruksi perabotan yang digunakan sesuai dengan aktivitas dan penggunaan material yang sesuai. Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta, standar yang digunakan dalam perancangan perabot diadopsi dari buku *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* yang disusun oleh Julius Panero dan Martin Zelnik. Standar yang digunakan di antaranya,

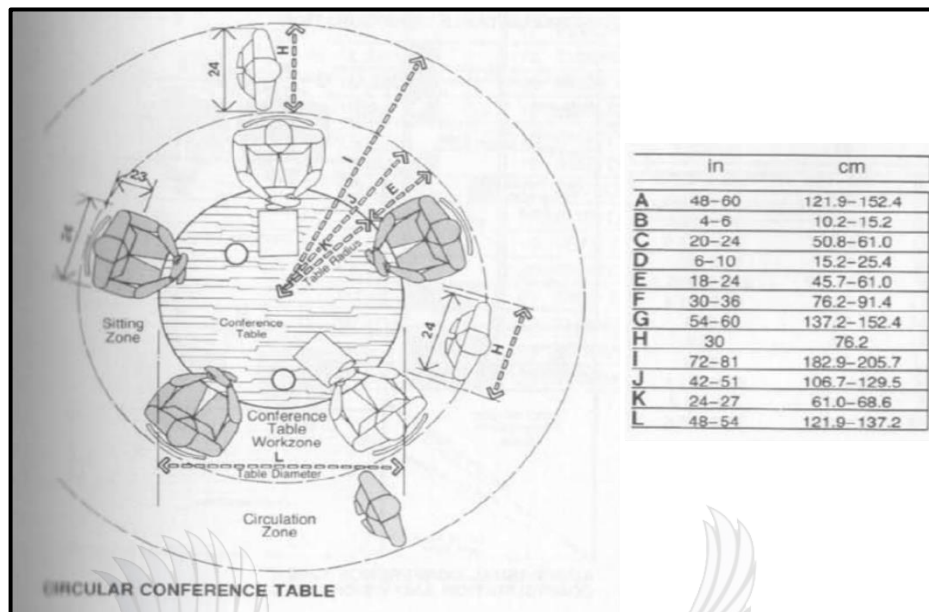




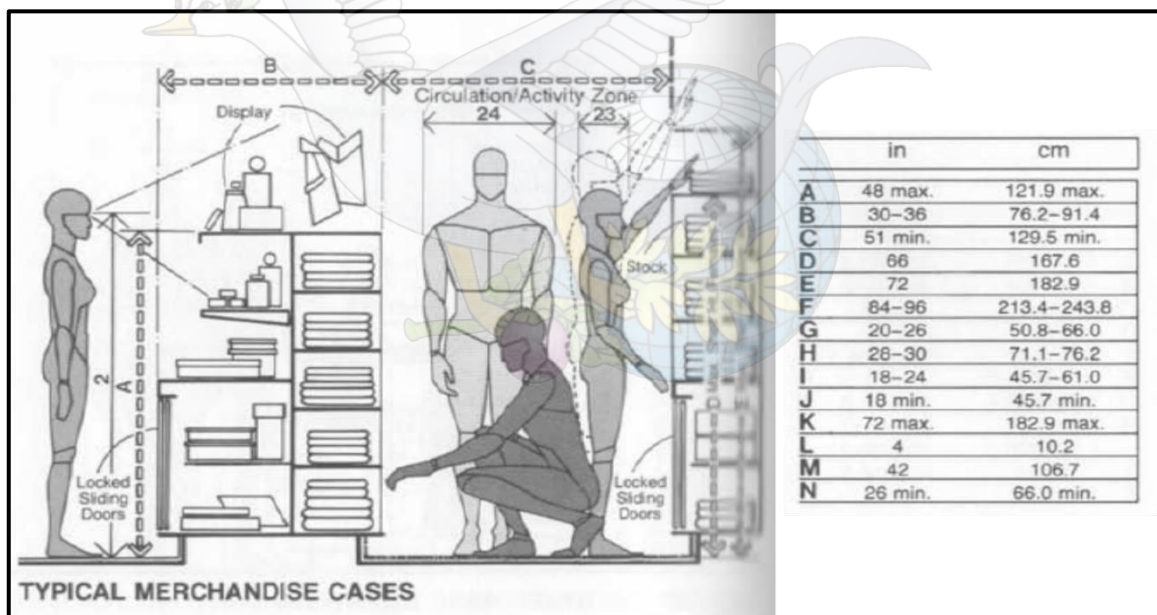
**Gambar 1.** Standarisasi tempat duduk *Culinary Shop area*  
(sumber: Panero, Zelnik, 2003:136)



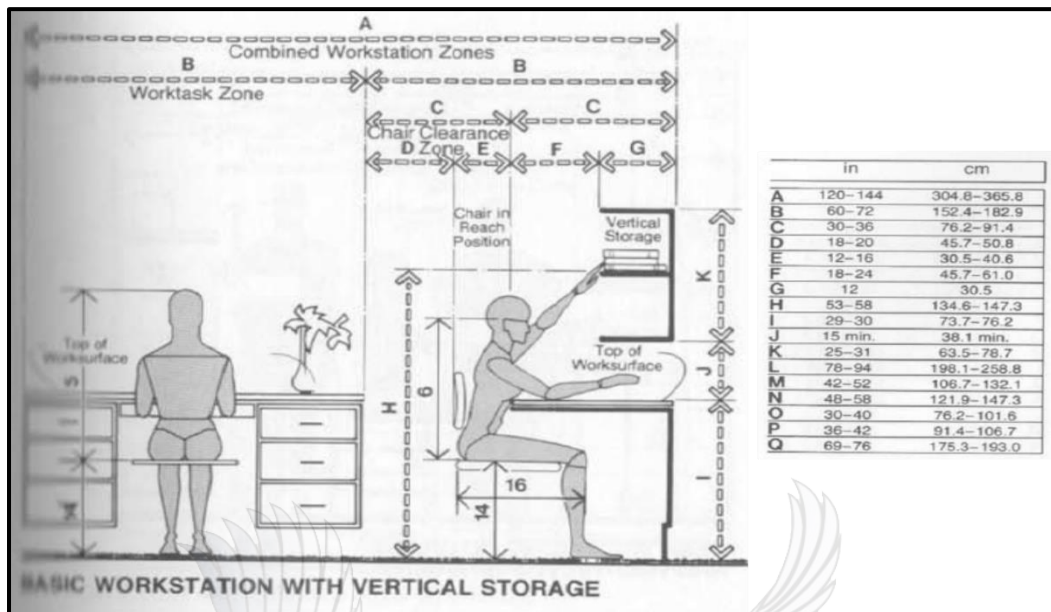
**Gambar 2.** Standarisasi *Display Of Artwork* Galeri Kota  
(sumber: Panero, Zelnik, 2003:138)



**Gambar 3.** Standarisasi Meja Workshop Area  
(sumber: Panero, Zelnik, 2003:193)



**Gambar 4.** Standarisasi Merchandise Cases Souvenir Shop  
(sumber: Panero, Zelnik, 2003:202)



**Gambar 5.** Standarisasi Meja Kerja Kantor Pengelola  
(sumber: Panero, Zelnik, 2003:182)

### 3. Pendekatan Tema

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang di sebut dengan keindahan.<sup>14</sup>

Desain memiliki prinsip yang mengandung hakikat dalam penyusunan, pengorganisasian dan komposisi dari unsur-unsur budaya. Komposisi Estetik meliputi: *harmony, contrast, repetition, unity, balance, simplicity, accentuation* dan *proportion*.<sup>15</sup> Pendekatan estetis yang digunakan sesuai dengan kriteria meliputi:

- Skala yang sesuai dengan fungsi ruang
- Pengelompokan visual, kesatuan dengan variasi.

<sup>14</sup> A.A.M. Djelantik, *Estetika: Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Masyarkat Seni Pertunjukan Indonesia 1999) Hal.9

<sup>15</sup> Dharsono Sony Kartika, *Pengantar Estetika* (Bandung:Rekayasa Sains, 2014). Hal. 100-117

- c. Komposisi tiga dimensi, ritme, harmoni, keseimbangan.
- d. Orientasi Cahaya, pemandangan, *internal focus* yang memadai.
- e. Bentuk warna, tekstur dan pola.

Berdasarkan teori tersebut, maka pendekatan estetis menjadi ide perancangan yang kemudian akan diimplementasikan dan menjadi salah satu sumber inspirasi untuk desain interior Galeri Kota Surakarta, sehingga mampu menjawab permasalahan desain dari sisi keindahan.

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta mengusung tema Kota Kreatif yang diwujudkan dalam gaya *Avant Garde*. Gaya *Avant Garde* yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan Galeri Kota Surakarta adalah konsep gaya modern kontemporer menurut *Avant Garde*. Gaya interior *Avant Garde* adalah desain dengan *style* yang menarik dan inovatif. Gaya *Avant Garde* lahir pada pertengahan abad ke 20 yang berkembang karena terpengaruh dampak modernisasi.<sup>16</sup> Gaya *Avant Garde* sendiri menampilkan suatu desain dengan *style* atau gaya yang baru dan menampilkan atau merefleksikan kondisi yang terjadi pada saat ini. Menciptakan desain sesuai dengan konsep *Avant Garde* perlu memperhatikan unsur bentuk, warna, dan material serta penggunaan elemen pengisi ruang seperti *furniture* yang memiliki fungsionalitas tinggi.

Tema Kota Kreatif diangkat sebagai bentuk representasi terhadap salah satu potensi kreativitas masyarakat yang ada di Kota Surakarta. Potensi

---

<sup>16</sup> Detlef Mertins and Michael W. Jennings, *Avant-Garde Journal of Art, Architecture, Design, and Film* (Los Angeles: Getty Research Institute, 2010)

keaktivitas masyarakat Kota Surakarta banyak ragamnya, baik berupa arsitektur, seni tradisi, seni budaya dan seni pertunjukan asli Kota Surakarta. Hal tersebut dilakukan sebagai wujud apresiasi terhadap budaya lokal untuk diperkenalkan kepada masyarakat luar Kota Surakarta. Kota Surakarta dijadikan obyek destinasi wisata, sehingga perlu adanya aktivitas untuk lebih mengenalkan potensi budaya melalui kreativitas masyarakat Kota Surakarta.

#### **a. Gaya *Avant Garde***

Gaya Interior *Avant Garde* meliputi hal-hal berikut.

##### **1) Teknologi**

Penerapan teknologi yang dimaksimalkan dalam perancangan desain interior Galeri Kota Surakarta. Perancangan Galeri Kota Surakarta yang menggunakan teknologi sebagai salah satu elemen utama untuk dijadikan sebagai media interaktif bagi pengunjung Galeri Kota Surakarta. Penerapan teknologi modern nantinya akan diterapkan di berbagai area Galeri Kota Surakarta di antaranya,

- a. Area Galeri Kota menggunakan teknologi komputer dengan layar interaktif yang digunakan sebagai media bagi pengunjung untuk mencoba permainan merancang pembangunan Kota Surakarta sekaligus dapat digunakan sebagai pengetahuan mengenai Kota Surakarta dalam bentuk digital. Layar *LCD Screen* pada area galeri kota juga merupakan salah satu teknologi yang digunakan sebagai alat untuk menayangkan



tayangan Kota Surakarta dari fajar hingga senja dalam bentuk tayangan video.

- b. *souvenir* dan *culinary shop area* menggunakan teknologi personal komputer yang nantinya akan digunakan oleh pengunjung untuk melihat berbagai macam produk kerajinan tangan sebelum membeli produk tersebut. Personal komputer tersebut juga dapat digunakan sebagai alat untuk memesan makanan atau jajanan khas Kota Solo. Personal komputer tersebut diharapkan dapat mempermudah para pengunjung dalam menikmati kunjungan di Galeri Kota Surakarta

## **2) Ruang Terbuka**

Ruang Terbuka merupakan ciri dari gaya *Avant Garde* yang diwujudkan di beberapa ruang Galeri Kota Surakarta dengan batas transisi antar ruang satu dengan yang lain saling berhubungan dengan dibatasi oleh dinding kaca.

## **3) Membawa masuk cahaya alami**

Ruangan dibuat dengan banyak bukaan sehingga menjadi terang dengan memaksimalkan cahaya matahari. Penggunaan material kaca *skylight* pada atap, bukaan jendela besar, digunakan untuk membawa masuk cahaya alami.

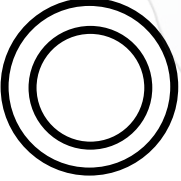
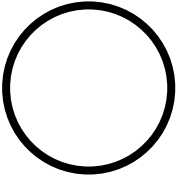
#### 4) Material

Penggunaan material yang mengacu pada konsep gaya *Avant Garde* yakni penggunaan material kaca tempered, kaca *acrylic*, *stainless steel* dan *plywood*.

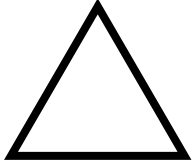

#### 5) Bentuk

Desain dari elemen pengisi dan pembentuk ruang yang tidak monotone dengan menggunakan bentukan geometris seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan cincin. Berikut beberapa bentuk yang digunakan dalam Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta,

**Tabel 1.** Bentuk Geometris Pada Desain Galeri Kota Surakarta

Bentuk	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk Cincin merupakan salah satu karakter bentuk geomtris dari gaya <i>Avant Garde</i></li><li>- Bentuk Cincin memiliki karakter mengayomi, membaur</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk Lingkaran merupakan salah satu karakter bentuk geomtris dari gaya <i>Avant Garde</i></li><li>- Bentuk Lingkaran meiliki karakter mengayomi, kemegahan, kekuatan dan kedinamisan.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk Segitiga merupakan salah satu karakter bentuk geometris dari gaya <i>Avant Garde</i></li> <li>- Bentuk Segitiga memiliki karakter kegairahan, semangat, menginovasi</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk Persegi atau persegi panjang merupakan salah satu karakter bentuk geometris dari gaya <i>Avant Garde</i></li> <li>- Bentuk Persegi memiliki karakter tenang, damai, kuat, kejujuran</li> </ul>

Bentuk-bentuk tersebut diimplementasikan dalam desain untuk menambah nilai estetis ruang dan nuansa ruang Galeri Kota Surakarta.

## 6) Konsep Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang dibutuhkan di dalam perancangan desain interior suatu ruangan. Warna memiliki peran untuk menciptakan suasana dalam ruangan dan warna dapat mempengaruhi psikis pengguna ruangan. Warna cerah mendominasi pada desain interior Galeri Kota Surakarta, seperti cream, putih dan kuning.

Penggunaan warna tersebut digunakan pada elemen pembentuk ruang seperti dinding, lantai dan *ceiling*. Penambahan warna cerah difungsikan untuk memberi aksen pada ruangan dan dijadikan sebagai warna elemen pengisi ruang seperti perabot dan

aksesoris interior. Warna-warna cerah tersebut mengadopsi sesuai dengan warna-warna dari konsep gaya *Avant Garde*.



**Gambar 6.** Warna dalam gaya *Avant Garde*

Pengaplikasian warna pada setiap elemen interior pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta menggunakan warna-warna yang mengimplementasikan dari warna-warna interior *Avant Garde* dan menggunakan warna cerah. Warna dalam konsep gaya *Avant Garde* akan di kombinasikan dengan konsep dari warna-warna kreatif yakni warna orange. warna orange sering diasosiasikan dengan kebudayaan, kreativitas dan identitas.<sup>17</sup>



**Gambar 7.** Tone color orange

Warna orange yang mewakili kreativitas dan warna-warna pada konsep gaya *Avant Garde* tersebut akan dikombinasikan dengan warna netral yang akan memberikan nuansa konstruktif (bersikap membangun sesuatu) dan kreatif.

---

<sup>17</sup> Felipe Buitrago & Ivan Doque Marquez, *Orange Economy* ( Jakarta:Noura Books, 2015 ) Hal 42







## B. Ide Perancangan

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta mengusung tema Kota Kreatif. Kota Surakarta sendiri memiliki keanekaragaman kebudayaan baik berupa festival, seni tradisi, seni pertunjukan, arsitektur, dan lain-lain. Keanekaragaman kesenian tersebut akan mempresentasikan salah satu kebudayaan yang ada di Kota Surakarta dalam tema desain Kota Kreatif. Hal ini sebagai wujud apresiasi terhadap budaya lokal untuk diperkenalkan kepada masyarakat asli maupun wisatawan di Kota Surakarta. Selain mengangkat nilai-nilai kebudayaan, Galeri Kota Surakarta akan menampilkan kreativitas masyarakat Kota Surakarta yang bergerak di bidang sektor industri kreatif untuk di tampilkan di area *workshop* Galeri Kota Surakarta.

Tema “Kota Kreatif” dikemas dengan desain interior bergaya *Avant Garde* yang memiliki kesan menarik, modern, kreatif dan inovatif. Prinsip dari gaya interior *Avant Garde* mengedepankan desain interior yang interaktif dan inovatif untuk kemudian ditunjang dengan penggunaan *furniture high technology* serta memiliki fungsionalitas yang tinggi. Selain itu perancangan Galeri Kota Surakarta yang akan dibangun di Pasar Gedhe barat lantai satu dan dua yang notabene merupakan bangunan cagar budaya maka tetap akan direvitalisasi dengan konsep adaptasi. Revitalisasi tersebut akan mengalihfungsikan bangunan Pasar Gedhe Barat menjadi bangunan dengan fungsi baru yang sesuai kebutuhan masa kini dan tetap memperhatikan nilai-nilai bangunan cagar budaya serta undang-undang terkait dengan bangunan cagar budaya.

Berdasarkan uraian di atas maka didapatkan beberapa analisis terkait garis dan bentuk yang mewakili makna dari tema Kota Kreatif pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta, yaitu:

**Tabel 2.** Analisis makna garis dan bentuk  
(Sumber : Nirmana Elemen-elemen seni dan desain, Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta:2009)

Makna Bentuk dan Garis	Jenis Garis dan Bentuk
1. Garis Lengkung memberi karakter indah, dinamis dan luwes. 2. Makna bentuk lingkaran memberi karakter keselarasan dan menyimbolkan kesatuan dan integritas	Garis Lengkung  Bentuk Lingkaran 
3. Bentuk Segitga memberikan kesan yang timbul adalah pencapaian dalam suatu tujuan dan menyimbolkan stabilitas 4. Garis Zig-Zag melambangkan gerak semangat dan kegairahan	Bentuk Segitga  Garis Zig-Zag 
5. Garis Horizontal melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan 6. Garis vertical melambangkan kestabilan, kekuatan, kekokohan, kejujuran dan cita-cita/pengaharapan	Garis Horizontal  Garis Vertikal 

Tema “Kota Kreatif” dikemas dengan desain interior bergaya *Avant Garde* yang memiliki kesan modern, inovatif, dan kekinian. Konsep gaya *Avant Garde* terlihat pada ruang yang menggunakan pengolahan bentuk desain geometris yang praktis, dinamis, penggunaan teknologi modern, *simple*(sederhana) dan fungsional namun tetap memperhatikan peraturan-peraturan mengenai bangunan cagar budaya. Penerapan gaya *Avant Garde* ditampilkan melalui banyaknya penggunaan material yang sesuai dengan konsep *Avant Garde* yakni menggunakan material kaca, kayu dan logam, *stainless steel* dan lain-lain. Selain itu dengan desain yang berorientasi ke desain yang inovatif tentunya akan memadukan tata cahaya untuk menghasilkan nuansa ruang yang selaras dengan perkembangan desain modern kontemporer *Avant Garde* yang fungsional.

## **1. Unsur Pembentuk Ruang**

Unsur pembentuk ruang pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta menggunakan material kaca, *stainless steel*, *cutting metal*, kaca *acrylic*, kayu, lantai *vinyl*, *gypsum board*, logam, dan lain-lain.

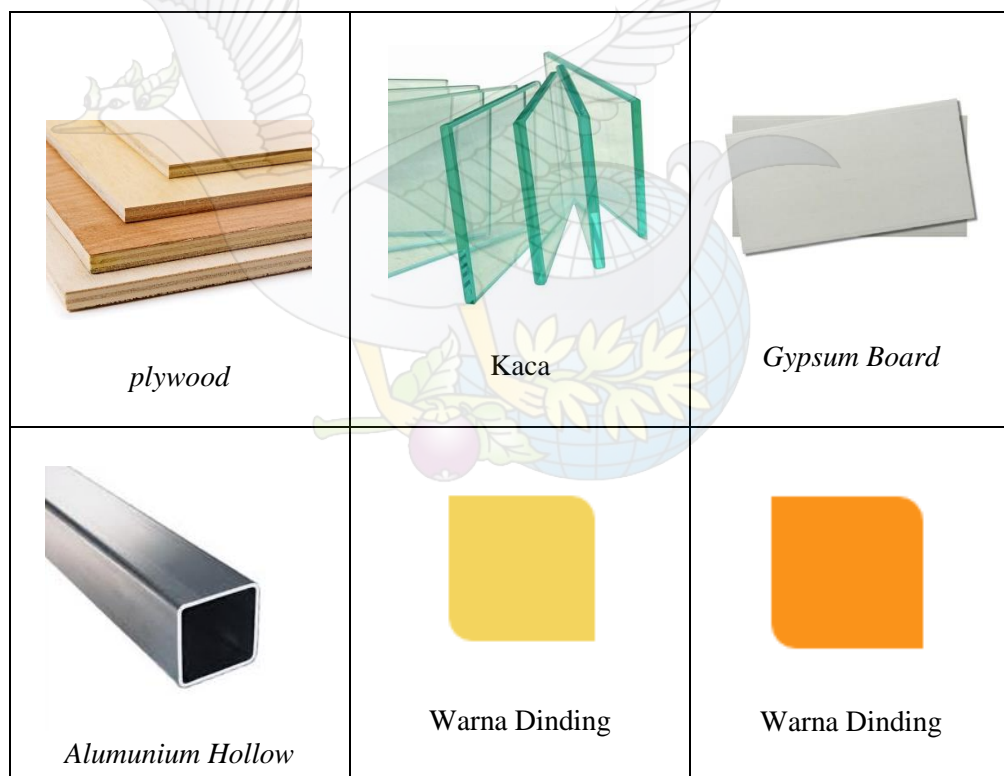
### **a. Lantai**

Desain lantai pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta menggunakan lantai berbahan granit, *carpets* dan *parquete*. Pemilihan material tersebut disesuaikan dengan area-area pada Galeri Kota Surakarta. Pola lantai akan disesuaikan sebagai

pengelola aktivitas dan penunjang sirkulasi pengguna Galeri Kota Surakarta.

## b. Dinding

Desain dinding pada *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta* menerapkan pemasangan dinding partisi *gypsum* dan kaca sebagai pembagi antar area pada Galeri Kota Surakarta. Selain material tersebut penggunaan material dinding akustik juga diterapkan guna menunjang fungsi di beberapa area pada Galeri Kota Surakarta.

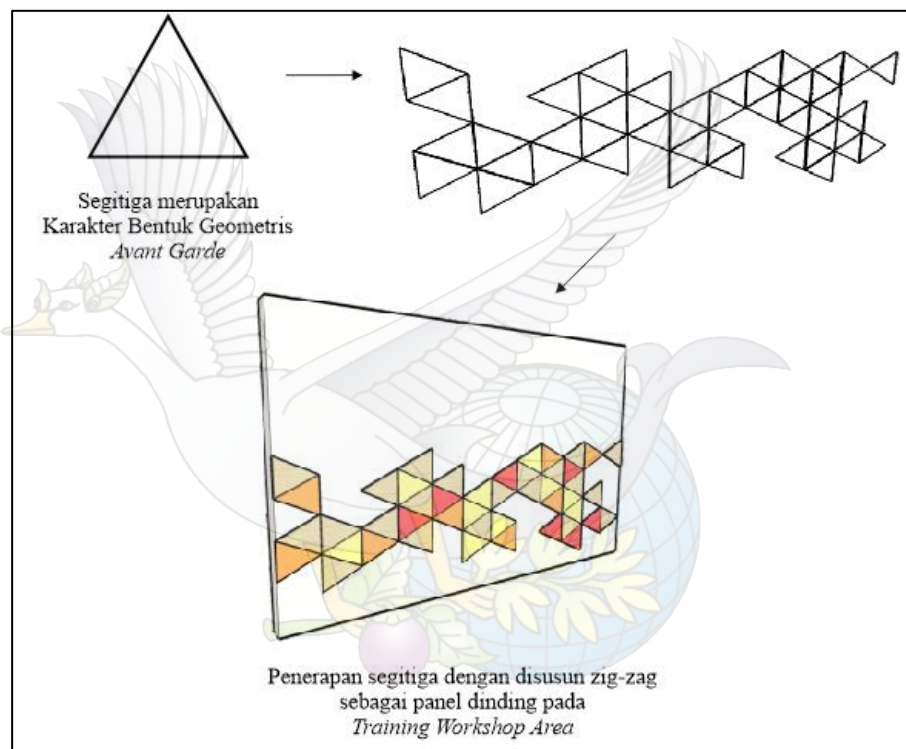


**Gambar 8.** Material dinding

Penggunaan material dinding partisi *gypsum* selain sebagai pembatas antar area ruang Galeri Kota Surakarta, penambahan partisi

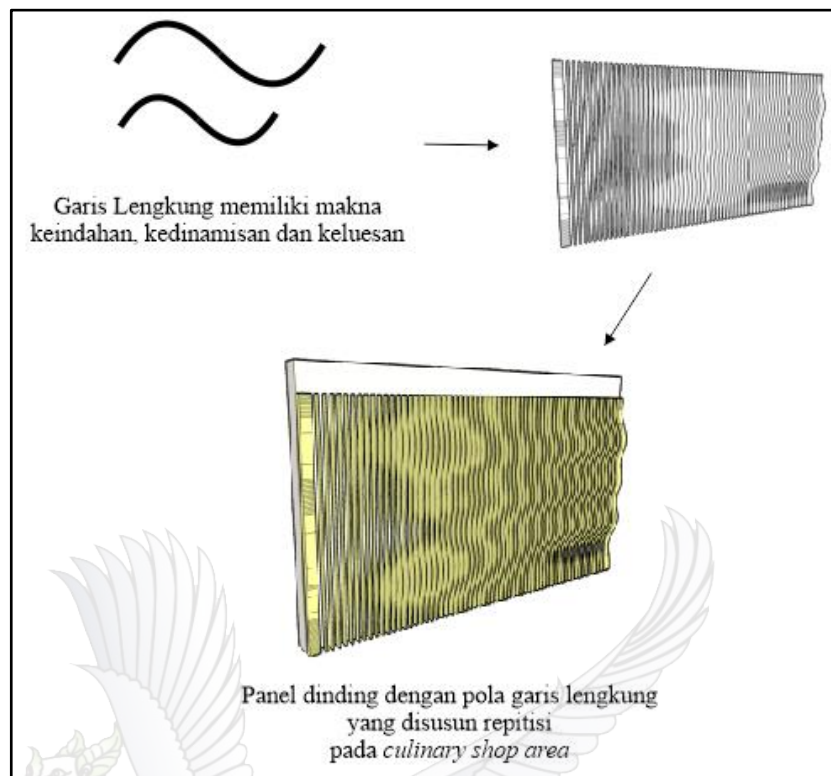
dinding tersebut dimaksudkan agar tidak melanggar undang-undang terkait bagian-bagian bangunan cagar budaya Pasar Gedhe Surakarta yang tidak boleh dirubah.

Salah satu desain uang diwujudkan dalam bentuk panel dengan mempertimbangkan unsur estetis yang terlihat pada penggunaan bentuk-bentuk geometris karakter dari gaya *Avant Garde*.



**Gambar 9.** Desain artwork dinding pada *training workshop area*

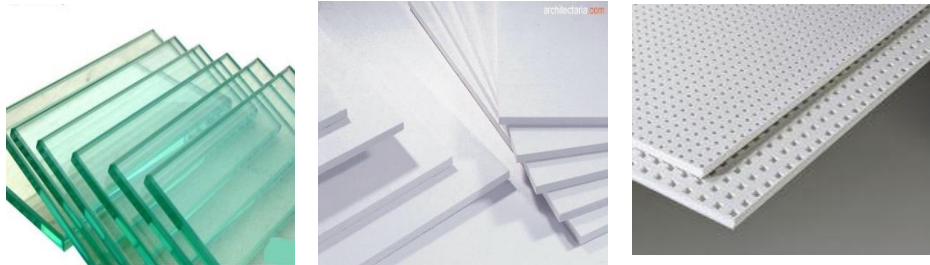




**Gambar 10.** Desain *Artwork* Dinding *Culinary Shop*

### c. *Ceiling*

Desain *ceiling* pada *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta* memberikan unsur estetis sesuai dengan gaya *Avant Garde* namun masih tetap memperhatikan peraturan terkait bangunan cagar budaya. Penggunaan pencahayaan buatan berupa *spotlight*, *Indirect lamp*, *downlight* berfungsi sebagai pencahayaan buatan sekaligus sebagai unsur estetis interior Galeri Kota Surakarta. Penambahan teknologi seperti *CCTV* dan pengeras suara (*speaker*) pada area tertentu memiliki fungsi untuk menunjang fungsi ruang, suasana dan pengkondisian ruang.



a. Kaca

b. Gypsum board

c. Gypsum Board Acoustic

**Gambar 11.** Material Plafon

## 2. Unsur Pengisi Ruang

Unsur pengisi ruang Galeri Kota Surakarta diseleksi secara cermat sehingga dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Perabot yang terdapat pada Galeri Kota Surakarta diutamakan praktis, fungsional, aman, nyaman dan unik. Perabot didesain dengan memiliki ciri gaya *Avant Garde* yang menggunakan bentuk geometris dan ditunjang dengan teknologi terkini. Hal ini diwujudkan dengan mengolah unsur garis dan penggunaan warna cerah. Sejalan dengan hal tersebut, adanya penataan perabot yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan disetiap area-area Galeri Kota Surakarta.

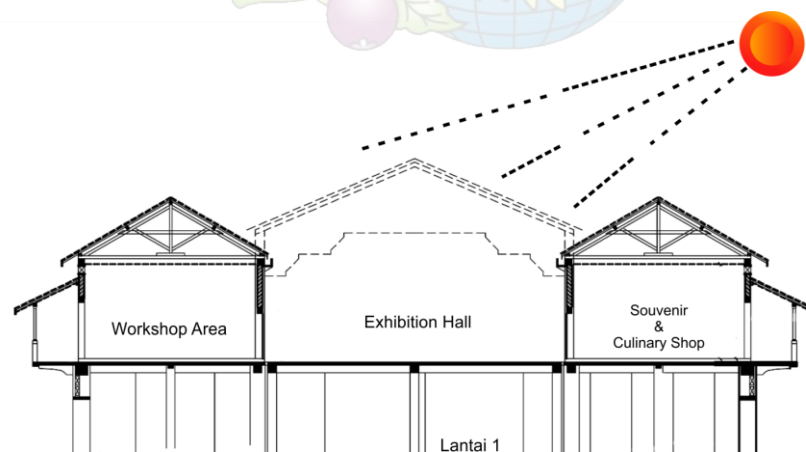
Desain perabot area galeri kota, area pusat informasi menggunakan perabotan dengan teknologi layar interaktif yang menggunakan material kaca *acrylic* dan kayu. *workshop area*, area kantor dan *souvenir shop area* menggunakan perabot dengan desain berbahan *plywood*, *tempered glass*, *stainless steel*. Penggunaan material ini untuk memberikan kesan desain yang modern dan inovatif.

### 3. Unsur Pengkondisian Ruang

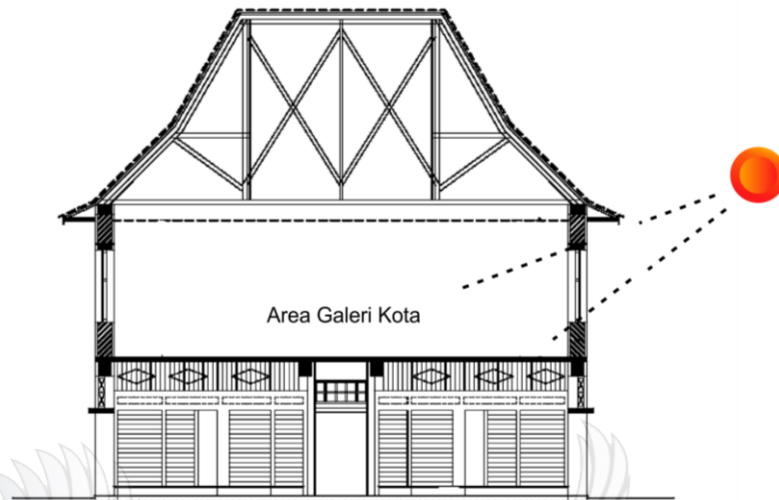
#### a. Pencahayaan

Pencahayaan *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta* dirancang untuk tetap dapat menerima cahaya matahari dengan cermat dan baik di beberapa area. Penerapan cahaya buatan tetap digunakan sebagai cahaya utama mengingat konsep gaya interior *Avant Garde* yang tetap menggunakan pencahayaan buatan sebagai elemen estetis interior Galeri Kota Surakarta.

- 1) Memaksimalkan penerimaan pencahayaan alami yang baik dengan memperbanyak bukaan pada area-area Galeri Kota Surakarta.
- 2) Menggunakan pencahayaan buatan, guna memaksimalkan fungsi ruang disetiap area-area Galeri Kota Surakarta.
- 3) Guna menjaga penghawaan dalam ruang, serta menghemat penggunaan energi dan ramah lingkungan maka pencahayaan buatan seluruhnya menggunakan lampu *LED* untuk menggantikan sinar UV dari matahari.



**Gambar 12.** Ilustrasi pencahayaan alami masuk



**Gambar 13.** Ilustrasi pencahayaan alami masuk

#### **b. Akustik**

Akustik pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta dirancang untuk dapat mengkondisikan suara yang dikeluarkan dalam ruangan Galeri Kota Surakarta agar tidak keluar dan menjadi polusi suara atau kebisingan. Pengaturan akustik digunakan untuk mempermudah informasi dan komunikasi yang terjadi pada area-area Galeri Kota Surakarta. Penerapan pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta adalah sebagai berikut.

- 1) Banyak menggunakan material *ceiling* akustik *gypsum* pada elemen pembentuk ruang di area galeri kota karena pada area galeri kota merupakan area yang difungsikan sebagai area pertunjukan film. Penggunaan material tersebut sangat diperlukan guna memaksimalkan kualitas *audio* yang ditimbulkan dapat terdengar jelas oleh pengunjung Galeri Kota Surakarta.

- 2) Area Kantor dikelilingi dengan dinding partisi *gypsum* dan bahan panel dinding agar suara yang dihasilkan dapat dipantulkan dan diredam dengan material *gypsum* dan *plywood* sehingga tidak mengganggu aktivitas di luar area kantor.
- 3) Penempatan *speaker* (pengeras suara) yang strategis agar area jangkauan suara mencakup area luas tanpa merlukan jumlah *speaker* yang banyak. Penempatan ini sangat penting karena *speaker* atau pengeras suara sangat dibutuhkan pada area-area tertentu karena bagian dari kebutuhan informasi pengunjung Galeri Kota Surakarta.

#### c. Penghawaan

Penghawaan pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta dirancang memaksimalkan penghawaan yang berasal dari bukaan jendela pada setiap ruang, sekaligus penghawaan buatan seperti AC (*Air Conditioner*) *Standing Floor* dan *AC Split*. Berdasarkan tinjauan lapangan, kondisi *Pasar Gedhe* pada siang hari cenderung panas dikarenakan lokasi yang berdekatan dengan jalan raya dengan intensitas kendaraan bermotor yang cukup tinggi. Oleh karena itu untuk menerapkan prinsip ekologis maka penghawaan buatan akan tetap digunakan untuk memberikan kenyamanan dan kesehatan pula bagi pengunjung dan pengguna Galeri Kota Surakarta

#### d. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta, terdiri atas:

##### 1) *Security*

Sistem keamanan area Galeri Kota Surakarta mulai dari sistem parkir, sistem pengecekan barang bawaan pengunjung dan perabotan Galeri Kota Surakarta. *Security* ditempatkan beberapa area yakni pada pintu masuk utama (*Main Entrance*), pintu sisi (*Side Entrance*) dan pada *exhibition hall area*.

##### 2) *CCTV (Close Circuit Television)*

*CCTV* merupakan alat rekam yang dapat menampilkan gambar berupa video dan berfungsi sebagai alat untuk memonitor keadaan ruang yang ditampilkan melalui layar televisi. Alat ini dipasang pada *ceiling* yang diletakkan di sudut ruangan dan diletakkan pula di beberapa area untuk mengawasi aktivitas para pengunjung di Galeri Kota Surakarta.



**Gambar 14. CCTV (*Close Circuit Television*)**  
(Sumber: Katalog *Samsung Total Security Solutions*, 2016)

Penempatan *CCTV* dan jumlah *CCTV* yang digunakan disesuaikan dengan kondisi keamanan ruang yang dibutuhkan pada Galeri Kota Surakarta.



### 3) *Fire Alarm*

*Fire alarm* merupakan alarm kebakaran yang akan berbunyi secara otomatis, jika terjadi suatu kebakaran atau temperature suhu pada ruangan melebihi batas normal. Pencegahan kebakaran kebakaran tersebut dapat menggunakan alat-alat sebagai berikut,



**Gambar 15. Fire Alarm**

(Sumber: [www.bromindo.com](http://www.bromindo.com), diakses pada tgl 11 Oktober 2016, pkl 20:06 WIB)

Alat pencegah dan pemadan kebakaran tersebut akan ditempatkan di beberapa titik yakni pada *tourism information center area*, *workshop* dan *training workshop area*, *culinary shop area*, area galeri kota dan area kantor pengelola guna memaksimalkan kebutuhan akan kemaan serta keselamatan pengunjung yang ada pada Galeri Kota Surakarta.



## BAB III

### PROSES DESAIN DAN METODE DESAIN

Rencana Tata Ruang Kota Surakarta untuk membenahi infrastruktur guna menjadikan Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif berbasis desain didukung dengan adanya perencanaan pembangunan Galeri Kota Surakarta. Pembangunan Galeri Kota Surakarta yang nantinya akan tetap menampilkan ciri khas Kota Surakarta. Pembangunan Galeri Kota Surakarta selain sebagai prasyarat Kota Surakarta menjadi Kota Kreatif pembangunan tersebut memiliki tujuan sebagai sarana informasi Kota Surakarta mengenai sejarah, pariwisata, tradisi kota, informasi pembangunan infrastruktur kota dan diharapkan dapat menjadi penggerak ekonomi kreatif masyarakat Kota Surakarta. Berdasarkan hal tersebut maka Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* sejalan dengan Rencana Pemerintah Kota Surakarta dan perlu melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

#### A. Tahapan Proses Desain

Tahapan proses desain pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* mengacu pada proses desain Jhon F. Pile. Menurut Jhon F. Pile dalam desain interior membuat rancangan ruang adalah dari perabot, aksesoris, material dan unsur lainnya untuk kemudian menjadi suatu bentuk gagasan desain ruang yang dikomunikasikan oleh desainer. Gagasan desain tersebut harus terkait dengan kedua bidang antara ilmiah dan artistik hal ini disebut dengan *visual*

*perception*. Selain *visual perception* desainer harus dapat menampilkan *visual impression* yang berarti pemahaman yang menggambarkan kesan suatu ruang yang diberikan kepada pengguna atau penikmat.<sup>18</sup>

Pengembangan dari *visual impression* dapat dilakukan dengan mempertimbangan penggunaan elemen desain seperti titik garis, bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Garis yang diaplikasikan dalam desain interior Galeri Kota Surakarta di antaranya garis lengkung, *vertical*, *zig-zag*, *horizontal* yang mengacu pada gaya desain *Avant Garde*. Berdasarkan analisis tersebut maka diperoleh pendekatan bentuk dua dimensi yakni bentuk *rectangle*, *triangle* dan *circle*. Permukaan bentuk desain dua dimensi tersebut juga mempunyai atribut fisik yang mencakup aspek tekstur, *value* (nilai), *colour* (warna) dan *pattern* (pola).

Desain interior Galeri Kota Surakarta selain mengorganisir garis dan permukaan, bentuk dan ruang, konsep dasar lain akan dimasukkan pada keputusan desain terpilih, sebagian dari konsep ini adalah mengenai ukuran, skala, proporsi, keselarasan, kesatuan, variasi, kontras, keseimbangan, irama, penekanan, dan pola.

Persiapan selanjutnya di antaranya *selecting space*. Pemilihan *site plan* sangat penting karena digunakan untuk menggali potensi terkait kekurangan dan kelemahan obyek. Data tersebut kemudian digunakan untuk menanalisis

---

<sup>18</sup> John F. Pile, *Interior Design*, (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988) hal. 43

dan mengevaluasi aspek-aspek perancangan untuk menentukan sekaligus mengkategorikan elemen atau kebutuhan ruang.<sup>19</sup>

Terkait dengan penjelasan di atas terdapat tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu *Input*, Sintesa/analisis, dan *Output*. *Input* merupakan proses pengumpulan data, pemahaman masalah desain, identifikasi kebutuhan, membatasi masalah desain, sintesa atau analisa merupakan proses pemecahan masalah dan menerapkan nilai-nilai dari berbagai aspek permasalahan. *Output* merupakan hasil dari evaluasi dari tiap alternatif desain yang telah dipertimbangkan.

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dalam perwujudannya didukung dengan mencari data-data, data yang digunakan berupa data tertulis, data lisan, dan data observasi. Proses *input* data tersebut pada perancangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

## **1. Data Literatur**

Data literatur diperoleh dari berbagai sumber untuk kemudian dijabarkan sebagai berikut.

### **a. Data literatur mengenai latar belakang**

- 1) Daftar tentang jejaring Kota Kreatif UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization* ).
- 2) Deskripsi Kota Kreatif oleh UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*).

---

<sup>19</sup> John F. Pile, Interior Design, (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988) hal.74

### 3) Bentuk-Bentuk Zona Kreatif (Redaksi Kompas)

#### **b. Data literatur mengenai Galeri Kota Surakarta**

##### 1) Bentuk-Bentuk Zona Kreatif (Redaksi Kompas)

Kota Solo memiliki banyak kegiatan seni pertunjukan, festival, tradisi budaya, dan lain-lain akan tetapi kota ini belum memiliki galeri kota. Penggiat kreativitas di Kota Solo yang dinaungi oleh SCCN (*Solo Creative City Network*) mengusulkan untuk membangun suatu Galeri Kota. Galeri Kota Solo dapat dijadikan oleh masyarakat sebagai ruang kreasi yang dapat menghasilkan kreativitas.<sup>20</sup>

Tujuan lain dari dibangunnya Galeri Kota Solo selain sebagai wadah kreativitas masyarakat juga dijadikan sebagai *Tourism Center* (Pusat Pariwisata) dimana wisatawan asing maupun lokal dapat mencari segala informasi tentang kota hanya dalam satu tempat/bangunan.

#### **c. Data literatur mengenai lokasi**

##### 1) Peran Pasar Tradisioal Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta ( Istjabatul Aliyah, dkk )

*Pasar Gedhe* Hardjonagoro, dikenal sebagai salah satu jati diri Kota Surakarta. Dari sudut historis *Pasar Gedhe* tidak terlepas dari sejarah Keraton Surakarta Hadiningrat. Keberadaan pasar merupakan syarat keberadaan Keraton Jawa. *Pasar Gedhe*

---

<sup>20</sup> “Bentuk Zona-zona Kreatif”, dalam KOMPAS, Kamis 12 Februari 2015

dibangun dimasa pemerintahan PB X dengan arsitek Thomas Karsten, diresmikan oleh oleh PB X dan permaisuri GKR. Hemas pada tanggal 12 januari 1930, sebagai pasar rakyat monumental dua lantai, dengan dana 650.000 gulden, dengan bentuk khas arsitektur kolonial jawa. Keberadaan *Pasar Gedhe* menjadi pendukung utama Kota Surakarta sebagai Kota Budaya, Kota Pariwisata, Kota Jasa dan Perdagangan.<sup>21</sup>

Kawasan *Pasar Gedhe* Hardjonagoro termasuk dalam bangunan cagar budaya, kawasan bangunan *Pasar Gedhe* terdiri dari 2 bangunan yakni bangunan barat dan bangunan timur, bangunan tersebut dihubungkan dengan jembatan layang.

#### **d. Data literatur mengenai revitalisasi bangunan cagar budaya**

- 1) Peraturan tentang bangunan cagar budaya (UU Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010)

Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.<sup>22</sup>

Revitalisasi pada Kawasan *Pasar Gedhe* Harjanogoro menerapkan konsep adaptasi. Konsep revitalisasi adaptasi adalah

---

<sup>21</sup> Istijabatul Aliyah, dkk., Peran Pasar Tradisional Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta, Jurnal Gema Teknik No. 2, (Surakarta FT UNS:2007)

<sup>22</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

upaya pengembangan cagar budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai pentingnya atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting.

**e. Data literatur mengenai desain interior**

1) Desain Interior dengan Ilustrasi (Franchis D.K Ching)

Pendekatan Fungsi dalam desain interior adalah merancang sebuah ruang interior yang memperhatikan aspek kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna. Pendekatan fungsi yang dilakukan dengan memperhatikan kriteria sebagai berikut.<sup>23</sup>

- a. Pengelompokan *furniture* yang spesifik sesuai dengan aktivitas.
- b. Dimensi ruang gerak.
- c. Privasi *visual* dan akustik yang memadai.
- d. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

2) *Human Dimension* (Julius Panero dan Martin Zelnik)

3) Estetika: Sebuah Pengantar (A.A.M Djelantik)

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut dengan keindahan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Francis D.K.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. (Jakarta: Erlangga, 2011). Hal 36

<sup>24</sup> A.A.M. Djelantik, *Estetika: Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia 1999) Hal.9

#### 4) Pengantar Estetika (Dharsono Sony Kartika)

Desain memiliki prinsip yang mengandung hakikat dalam penyusunan, pengorganisasian dan komposisi dari unsur-unsur budaya. Komposisi Estetik meliputi: *harmony, contrast, repetition, unity, balance, simplicity, accentuation* dan *proportion*.<sup>25</sup>

## 2. Data Lapangan

Data lapangan berupa kondisi *Pasar Gedhe* Surakarta bagian barat yang diperoleh dengan menggunakan metode pengamatan secara langsung observasi, dan dokumentasi.

Data yang telah diperoleh melalui proses di atas kemudian diolah, dianalisis dan dicari pemecahan permasalahannya. Dengan demikian akan dihasilkan beberapa alternatif desain dan kemudian didapatkan pula keputusan desain terpilih. Analisis yang dilakukan meliputi:

- a. Aktivitas dalam Ruang
- b. Kebutuhan Ruang
- c. Hubungan Antar Ruang
- d. Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, *ceiling*)
- e. Unsur Pengisi Ruang (perabot dan asesoris ruang)
- f. Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan dan akustik ruang)
- g. Penciptaan Tema atau Citra Suasana Ruang

---

<sup>25</sup> Dharsono Sony Kartika, Pengantar Estetika (Bandung:Rekayasa Sains, 2014). Hal. 100-117



h. *Layout* (tata letak perabot).

*Output* yang merupakan hasil evaluasi desain yang berupa keputusan desain dan akan divisualisasikan dalam bentuk gambar kerja yaitu meliputi:

- a. *Layout Plan* atau denah rencana (skala 1:50)
- b. *Floor plan* atau rencana lantai (skala 1:50)
- c. *Ceiling plan* atau rencana plafon (skala 1:50)
- d. Gambar Potongan (skala 1:50)
- e. Gambar Potongan (skala 1:20)
- f. Gambar *detail* konstruksi (skala 1:2)
- g. Gambar kerja perabot (skala 1:10)
- h. 3D view atau Gambar perspektif (*3D rendering image*)

## **B. Analisis Alternatif Desain Terpilih**

### **1. Pengertian Judul**

Judul Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* memiliki pengertian sebagai berikut.

#### **a. Revitalisasi**

Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

## **b. Desain Interior**

Desain interior adalah perancangan, penyusunan tata ruang dan pendesainan ruang interior dalam bangunan.<sup>27</sup>

## **c. Pasar Gedhe**

*Pasar Gedhe* Hardjonagoro, dikenal sebagai salah satu jati diri Kota Surakarta. Dari sudut sejarah. *Pasar Gedhe* tidak terlepas dari sejarah Keraton Surakarta Hadiningrat. Keberadaan pasar merupakan syarat keberadaan Keraton Jawa. *Pasar Gedhe* dibangun pada masa pemerintahan PB X dengan arsitek Thomas Karsten, diresmikan oleh PB X dan permaisuri GKR. Hemas pada tanggal 12 januari 1930, sebagai pasar rakyat monumental dua lantai, dengan dana 650.000 gulden, dengan bentuk khas arsitektur kolonial Jawa. Keberadaan Pasar Gedhe menjadi pendukung utama Kota Surakarta sebagai Kota Budaya, Kota Pariwisata, Kota Jasa dan Perdagangan.<sup>28</sup>

## **d. Galeri Kota Surakarta**

Galeri Kota Surakarta adalah Hub kreativitas masyarakat sekaligus dijadikan sebagai *Tourism Center* (Pusat Pariwisata) dimana wisatawan asing maupun lokal dapat mencari segala informasi tentang kota hanya dalam satu tempat/bangunan.<sup>29</sup> Sedangkan arti dari

---

<sup>27</sup> Francis D.K.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. (Jakarta: Erlangga, 2011). Hal 36

<sup>28</sup> Istijabatul Aliyah, dkk., Peran Pasar Tradisional Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta, *Jurnal Gema Teknik* No. 2, (Surakarta FT UNS:2007)

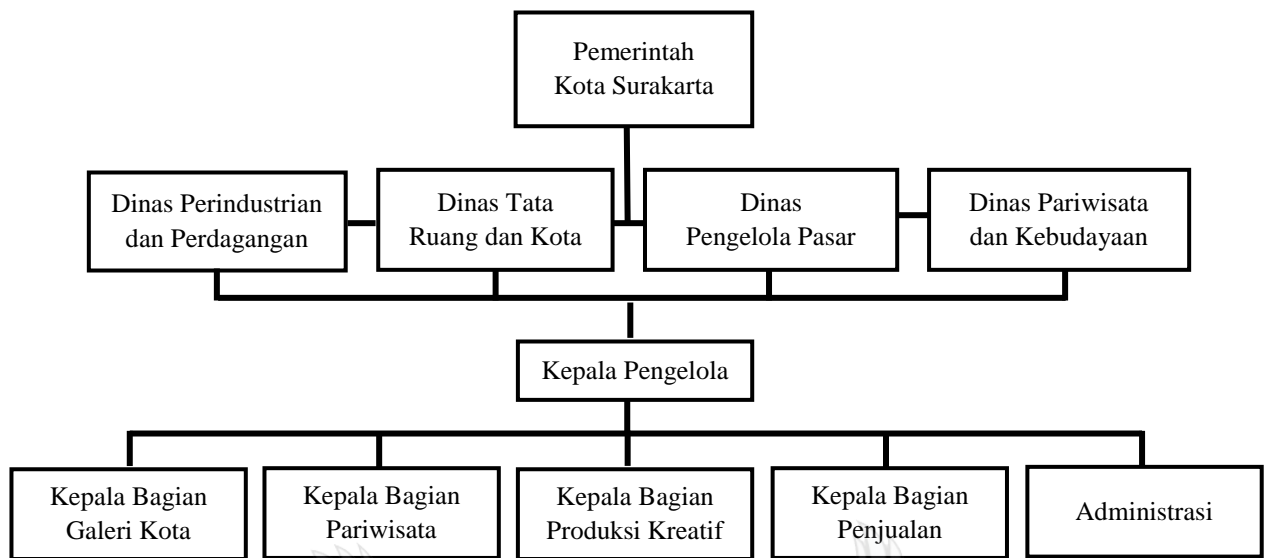
<sup>29</sup> “Bentuk Zona-zona Kreatif”, dalam KOMPAS, Kamis 12 Februari 2015

Surakarta merupakan salah satu kota di Jawa Tengah atau sering disebut sebagai Kota Solo.

## 2. Struktur Organisasi

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* nantinya akan dinaungi oleh lembaga Dinas Kebudayaan Pariwisata dan Dinas Pengelola Pasar Surakarta sebagai upaya mempromosikan pariwisata Kota Surakarta, pengembangan fungsi pasar tradisional, dan sebagai upaya untuk menjadikan Kota Surakarta atau Kota Solo menjadi salah satu Kota Kreatif yang berada di Indonesia. Selain DPP (Dinas Pengelola Pasar) dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta lembaga Dinas lainnya akan turut berperan dalam Galeri Kota Surakarta diantaranya Dinas Tata Ruang Kota serta Dinas Perindustrian dan Perdagangan.

Galeri Kota Surakarta nantinya akan menjadi bangunan milik pemerintahan Kota Surakarta yang bergerak dibidang kebudayaan, pariwisata, dan ekonomi kreatif. Galeri Kota Surakarta merupakan tempat tujuan menarik bagi pengunjung maupun wisatawan karena pada Galeri Kota ini akan memperkenalkan lebih dalam tentang sejarah Kota Surakarta, berbagai wisata yang ada di Kota Surakarta, pengetahuan tentang rencana pembangunan infrastruktur yang akan datang dan menampilkan serta menjual produk hasil karya dari masyarakat asli Kota Surakarta. Adapun struktur organisasi pengelola Galeri Kota Surakarta seperti di bawah ini.



**Skema 1.** Struktur Organisasi Galeri Kota Surakarta

Berikut adalah tabel yang menjabarkan pembagian divisi dan tugas setiap *staff* di Galeri Kota Surakarta.

**Tabel 3.** Pembagian divisi dan tugas pada *staff* Galeri Kota Surakarta

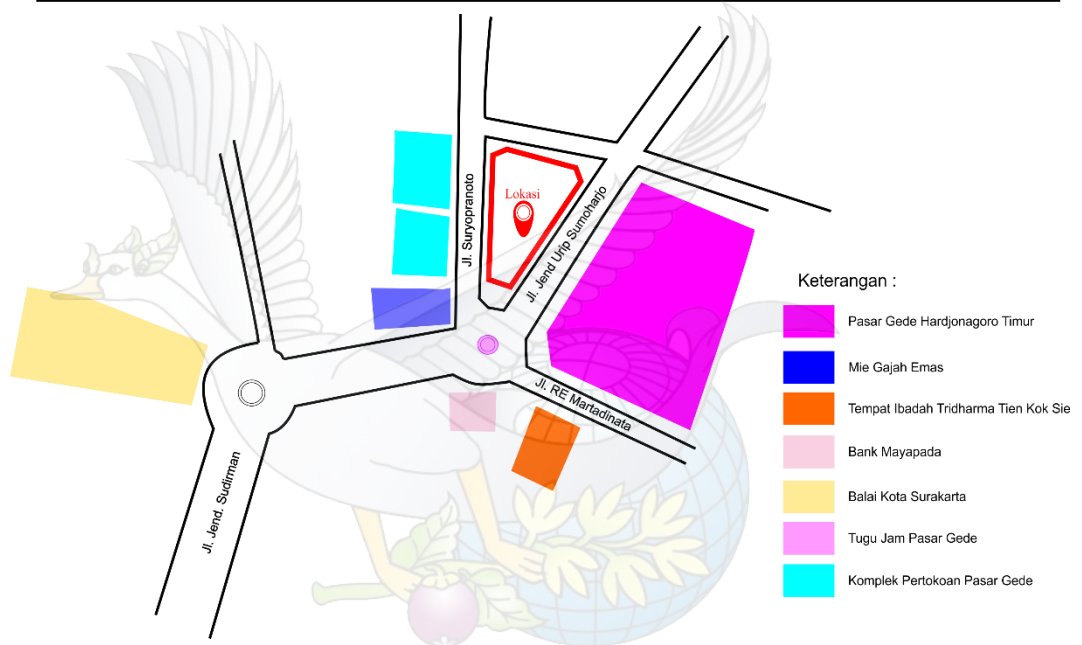
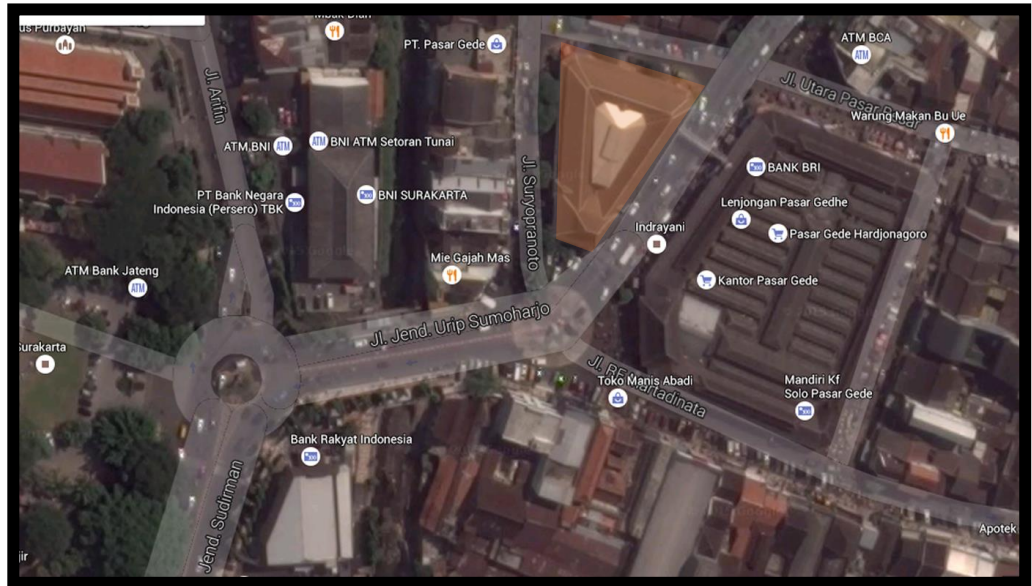
Jabatan	Tugas
<b>Galeri Kota Surakarta</b>	
Kepala Pengelola	Bertanggung jawab atas pengelolaan dan penyelenggaraan Galeri Kota Surakarta setiap harinya
Kepala Bagian Edukasi	Mengurus, mengelola, bertanggung jawab, dan mengintegrasikan semua bagian di divisi edukasi Galeri Kota Surakarta.
Kepala Bagian Pariwisata	Mengurus, mengelola, bertanggung jawab, dan mengintegrasikan semua bagian di divisi informasi pariwisata Galeri Kota Surakarta.
Kepala Bagian Produksi Kreatif	Mengurus, mengelola dan bertanggung jawab untuk menyeleksi, mengembangkan dan menyempurnakan kualitas produk kreatif yang ada pada Galeri Kota Surakarta.

Kepala Bagian Penjualan	Mengurus, mengelola dan bertanggung jawab atas proses pemasaran produk kreatif yang ada pada Galeri Kota Surakarta.
Administration	Mengurus, mengelola dan bertanggung jawab atas proses ketatausahaan Galeri Kota Surakarta.

### 3. Site Plan

Penentuan lokasi dalam perancangan sangat penting. Pemilihan lokasi yang ramai mudah dijangkau akan menjadi lokasi yang strategis dalam sebuah perancangan untuk dapat memfasilitasi kegiatan pengunjung/wisatawan dengan mudah. Galeri Kota Surakarta mengambil lokasi Pasar Gedhe tepatnya Pasar Gedhe Bagian Barat. Letak geografis Pasar Gedhe berada di sebrang Balai Kota Surakarta. Kawasan Pasar Gedhe merupakan kawasan pusat Kota Surakarta.

Berdasarkan data dari Dinas Pengelola Pasar Kota Surakarta, Pasar Gedhe bagian bagian barat terbagi menjadi dua lantai, lantai pertama digunakan untuk perdagangan buah-buah sedangkan untuk lantai dua digunakan Kantor DPU (Dinas Pekerjaan Umum). Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* akan menggunakan bagian lantai 1 dan lantai dua *Pasar Gedhe* yang sekarang sudah tidak dipergunakan lagi sebagai Kantor Dinas Pekerjaan Umum.



**Gambar 16. Site Plan**

Detail mengenai Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* sebagai berikut.

1. Nama Bangunan : *Pasar Gedhe* barat Surakarta
2. Luas Bangunan :  $\pm 1850 \text{ m}^2$
3. Alamat : JL. Urip Sumoharjo
4. Gaya Arsitektur : Arsitektur Kolonial



#### 5. Lingkungan :

- Utara : Komplek pertokoan
- Barat : Mie Gajah Mas
- Timur : Pasar Gede Hardjonagoro timur
- Selatan : Tugu Jam *Pasar Gede Hardjonagoro*, Bank Mayapada

Kawasan komplek *Pasar Gedhe* Surakarta merupakan kawasan yang menjadi pusat Kota Surakarta. Sesuai dengan peta rencana tata wilayah Kota Surakarta kawasan *Pasar Gedhe* Surakarta merupakan kawasan perdagangan dan jasa serta kawasan perkantoran. Letaknya yang strategis menjadikan *Pasar Gedhe* dapat ditempuh oleh pengunjung atau wisatawan dengan kendaraan umum (angkot, taksi, bus, kendaraan pribadi, dan lain-lain).

#### 4. Sistem Operasional

Jam operasional dari Galeri Kota Surakarta terdiri dari:

**Tabel 4.** Jam Operasional Galeri Kota Surakarta

Area	Jam Operasional
<i>Tourism Information Center</i>	Senin s/d Minggu Pukul 08.00 - 20.00 WIB
<i>Workshop Area</i>	Senin s/d Minggu Pukul 08.00 - 15.00 WIB
Galeri Kota	Senin s/d Minggu Pukul 08.00 - 20.00 WIB
<i>Souvenir &amp; Culinary Shop</i>	Senin s/d Minggu Pukul 08.00 – 20.00 WIB
<i>Office</i>	Senin s/d Minggu Pukul 08.00 - 20.00 WIB



## 5. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Desain interior berfungsi untuk membuat pengunjung atau wisatawan dan pengelola Galeri Kota Surakarta dapat beraktivitas dengan nyaman dan aman. Untuk memenuhi sekaligus menunjang kebutuhan pengunjung dan pengelola setiap ruang harus disesuaikan dengan penggunaannya. Dalam Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* ini memiliki aktivitas dan kebutuhan ruang sebagai berikut,

**Tabel 5.** Aktivitas dan Kebutuhan ruang

Subjek	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan <i>Furniture</i>
Pengelola			
Kepala Pengelola	Mengontrol dan mengelola perkembangan yang terjadi pada Galeri Kota Surakarta, memimpin rapat dengan kepala bagian setiap divisi.	Ruang Kepala Pengelola	Meja kerja, kursi kerja, kursi tamu, sofa single, sofa double, meja tamu, lemari arsip.
Kepala Bagian Galeri Kota	Mengawasi dan mengintegrasikan bagian edukasi yang ada pada Galeri Kota Surakarta.	Ruang KaBag Edukasi	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
<i>Staff</i> divisi Edukasi	Mengurus dan mengarahkan pengunjung serta mengkoordinir kegiatan edukasi di Galeri Kota Surakarta	Ruang <i>staff</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
Kepala Bagian Pariwisata	Mengawasi dan mengintegrasikan informasi pariwisata yang terdapat pada Galeri Kota Surakarta	Ruang KaBag Pariwisata	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.

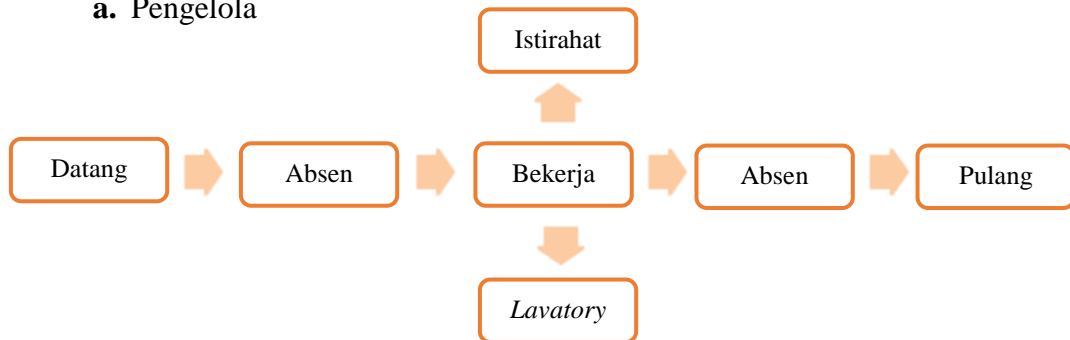
<i>Staff</i> divisi Pariwisata	Mengelola dan menyampaikan informasi pariwisata Kota Surakarta	Ruang divisi Pariwisata	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
Kepala Bagian Produk Kreatif	Mengontrol dan mengintegrasikan hasil produk kreatif yang ada pada Galeri Kota Surakarta	Ruang KaBag Produksi Kreatif	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
<i>Staff</i> Kurator	Menyeleksi karya produk kreatif yang ada pada Galeri Kota Surakarta	Ruang divisi kurator	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
Kepala bagian penjualan	Mengontrol dan mengintegrasikan produk yang telah diseleksi <i>staff</i> kurator untuk dijual di Area <i>Store &amp; Merchandise</i> Galeri Kota Surakarta	Ruang KaBag Penjualan	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
<i>Staff</i> bagian penjualan	Menerima dan menjual produk yang telah diseleksi <i>staff</i> kurator untuk dijual di Area <i>Souvenir &amp; Merchandise</i> Galeri Kota Surakarta	Ruang <i>Store &amp; Merchandise</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
<i>Cashier Staff</i>	Melayani transaksi keuangan pada area <i>Souvenir &amp; merchandise</i> .	<i>Cashier</i> area	Meja Kasir, kursi kerja, lemari kasir
<i>Administrasi</i> on	Mengelola urusan ketatausahaan Galeri Kota Surakarta	Ruang Administrasi	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
<i>Finance</i>	Mengelola Urusan Keuangan Galeri Kota Surakarta	Ruang Administrasi	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
<i>Tour Guide</i>	Mengelola urusan hubungan antara Galeri Kota Surakarta dengan publik atau pemandu Galeri Kota Surakarta	<i>Lobby</i> dan area edukasi, <i>workshop display</i> area, <i>souvenir&amp;</i>	-

		<i>merchandise area.</i>	
<i>Accounting</i>	Mengelola urusan akuntansi Galeri Kota Surakarta.	Ruang Administrasi	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip.
<i>Tech, Mechanical &amp; Electrical Staff</i>	Mengelola dan mengembangkan perawatan IT ( <i>information and technology</i> ), tata cahaya tata suara, dan kelistrikan yang ada pada Galeri Kota Surakarta	Ruang Service dan seluruh area Galeri Kota Surakarta	Meja kerja, kursi kerja, lemari penyimpanan.
<i>Receptionist</i>	Menerima reservasi dan memberikan petunjuk kepada pengunjung atau wisatawan mengenai Galeri Kota Surakarta	<i>Lobby area</i>	Meja Receptionis, Kursi Kerja.
<i>Cleaning Service</i>	Mengelola atas kebersihan Galeri Kota Surakarta	Janitor dan seluruh area Galeri Kota Surakarta	Lemari penyimpanan.
<i>Security</i>	Mengurus, mengelola keamanan di Galeri Kota Surakarta.	Pos jaga dan seluruh area Galeri Kota Surakarta	Kursi kerja, meja kerja, lemari penyimpanan

## 6. Pola Aktivitas Ruang

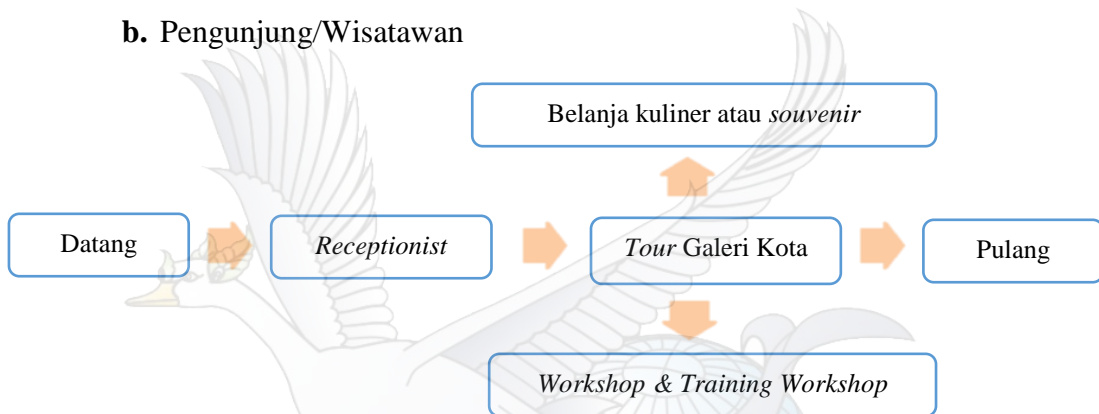
Pola aktivitas dalam ruang pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* terbagi menjadi beberapa area sesuai dengan kebutuhan pengelola dan pengunjung Galeri Kota Surakarta. Berikut tabel yang menggambarkan pola aktivitas.

**a. Pengelola**



**Skema 2 . Pola Aktivitas Pengelola**

**b. Pengunjung/Wisatawan**



**Skema 3 . Pola Aktivitas Pengunjung**

## 7. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dapat diketahui dari aktivitas yang dilakukan oleh pengelola dan pengunjung di dalam ruang tersebut. Berdasarkan analisis dari aktivitas pengunjung dan pengelola dalam ruang tersebut, maka fasilitas dan kebutuhan ruang untuk Galeri Kota Surakarta meliputi:

**Tabel 6. Kebutuhan Ruang**

Area	Kebutuhan Ruang
Tourism Information Center Area	Display Information area Waiting Room

<i>Workshop &amp; Training Area</i>	<i>Workshop Area</i> <i>Tool Storage</i> <i>Material Storage</i> <i>Quality Checking</i>	<i>Packing</i> <i>Tool Storage</i> <i>Finishing</i>
<i>Galeri Kota Area</i>	<i>History City Area</i> <i>Planning Suistainably area</i> Maket Kota Surakarta Simulasi Kota	
<i>Souvenir &amp; Culinary Area</i>	<i>Accessories Area</i> <i>Culinary Area</i> <i>Store Storage Area</i> <i>Cashier Area</i>	
<i>Office Area</i>	Ruang Kepala Pengelola Ruang KaBag Penjualan Ruang KaBag Produk Kreatif Ruang KaBag Galeri Kota	
<i>Service area</i>	Mushola <i>Lavatory</i> Ruang Penyimpanan	

## 8. Besaran Ruang

Pada dasarnya ruang adalah tempat aktifitas manusia, oleh karena itu untuk dapat menghitung besaran suatu ruang, terdapat sejumlah pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan dalam menghitung besaran suatu ruang adalah

#### a. Terhadap Pengguna

Analisis terhadap pengguna ruang dilakukan untuk menemukan asumsi jumlah pengguna ruang baik pengunjung, peserta serta pengelola dari aktifitas dan kegiatan yang ada. Data struktur organisasi, sistem operasional, kegiatan dan aktivitas pengguna serta kebutuhan ruang dapat diolah untuk mendapatkan luasan besaran ruang dari sisi pengguna. Luasan 0,76 - 0,91 m<sup>2</sup>/orang diperoleh dari jarak bersih yang memungkinkan sirkulasi satu badan penuh oleh Julius Panero dalam Dimensi Manusia dan Ruang Interior oleh karena itu penulis menggunakan ukuran maksimal 0.9 m<sup>2</sup>/orang. Analisis besaran ruang dari segi pengguna sebagai berikut,

**Tabel 7.** Tabel Kebutuhan Ruang Terhadap Pengguna

No.	Nama Ruang	Asumsi Jumlah Pengguna @ 0.9 m <sup>2</sup>	Luas (m <sup>2</sup> )	
1.	<i>Tourism Information Center</i>	70	x 0.9	63
2.	<i>Souvenir Shop</i>	40	x 0.9	36
3.	Ruang Galeri Kota	70	x 0.9	63
4.	<i>Training Workshop</i>	50	x 0.9	45
5.	<i>Workshop</i>	8	x 0.9	7.2
6.	<i>Culinary Shop</i>	50	x 0.9	45
7.	<i>Exhibition Hall</i>	100	x 0.9	90

8.	AREA PENGELOLA	Kantor Kepala Pengelola	6	x 0.9	5.4
9.		Kantor Staf Galeri Kota	4	x 0.9	3.6
10.		Kantor Staf Penjualan	4	x 0.9	3.6
11.		Kantor Staf Workshop	4	x 0.9	3.6
12.	AREA SERVIS	Lavatory 1	10	x 0.9	9
13.		Lavatory 2	10	x 0.9	9
14.		Ruang Penyimpanan	2	x 0.9	1.8
15.		Mushola	15	x 0.9	13.5

#### **b. Terhadap Pengisi Ruang**

Analisis besaran ruang yang harus memenuhi kebutuhan perabot dilakukan untuk menyesuaikan luas ruangan dengan aktivitas dan kebutuhannya. Standar minimal luasan perabot diperoleh dari Julius Panero dalam bukunya Dimensi Manusia dan Ruang Interior yang memberikan data antropometri untuk memenuhi kebutuhan aktivitas dalam ruang. Analisis aktivitas dan kebutuhan ruang diatas menunjukan perabot yang dibutuhkan dengan itu dapat dihitung luasan terhadap pengisi ruang sebagai berikut.



**Tabel 8.** Kebutuhan Besaran Pengisi Ruang

No.	Nama Ruang		Asumsi Jumlah Perabot		Luas (m <sup>2</sup> )	
1.	FASILITAS GALERI KOTA	<i>Tourism Information Center</i>	Meja Resepsionis	1	x 4.5 x 1.0	4.5
			Kursi Kerja	3	x 0.4 x 0.45	0.54
					= 5.04	
2.		Ruang Galeri Kota	Meja Resepsionis	1	x 3.5 x 0.8	2.8
			Kursi Kerja	2	x 0.4 x 0.45	0.36
			Panel Display 1	6	x 2.0 x 0.8	9.6
			Panel Display 2	2	x 4.5 x 0.45	4.05
			Komputer Interaktif	1	x 3.5 x 0.6	2.1
					= 18.91	
3.		<i>Souvenir Shop</i>	Meja Kasir	1	x 2.0 x 1.25	2.5
			Kursi Kerja	1	x 0.4 x 0.45	0.18
			Rak Display 1	1	x 6.5 x 0.5	3.25
			Rak Display 2	2	x 4.8 x 0.5	4.8
			Meja display	2	x 1.6 x 0.4	0.64
					= 11.37	
4.		<i>Training Workshop</i>	Meja Workshop 1	2	x 3.0 x 0.9	5.4
			Meja Workshop 2	2	x 3.14 x 1.0	6.28
			Kursi workshop	36	x 0.5 x 0.4	7.2
			Lemari Toolkit 1	4	x 2.0 x 0.4	3.2
			Lemari Toolkit 2	2	x 3.0 x 0.4	2.4
			Rak Display	1	x 9.6 x 0.5	4.8
					= 29.28	

5.		Workshop	Meja Kerja	6	x 1.8 x 0.8	8.64		
			Kursi Kerja	6	x 0.55 x 0.5	1.65		
			Rak Toolkit	3	x 0.9 x 0.4	0.36		
			Rak Penyimpanan	5	x 1.0 x 0.4	2.0		
					= 12.65			
6.		Culinary Shop	Meja Konter	1	x 12 x 0.9	10.8		
			Snack Bar	2	x 1.6 x 0.45	1.44		
			Meja Makan 1	24	x 1.0 x 0.65	15.6		
			Kursi Makan 1	48	x 0.5 x 0.4	9.6		
			Meja Makan 2	3	x 1.15 x 0.7	2.41		
			Kursi Makan 2	6	x 1.6 x 0.7	6.72		
					= 46.57			
			7.	AREA KANTOR PENGELOLA	Ruang Kepala Pengelola	Meja Kerja	1	x 3.5 x 0.8
Kursi Kerja	1	x 0.4 x 0.5				0.2		
Sofa	2	x 1.8 x 0.7				2.52		
Meja Sekretaris	1	x 1.8 x 0.8				1.44		
Kursi Kerja	5	x 0.4 x 0.45				0.9		
		= 7.86						
Ruang Staf Galeri Kota	Meja Kerja	3			x 1.8 x 0.8	4.32		
	Kursi Kerja	3			x 0.4 x 0.45	0.54		
	Lemari Arsip	1			x 3.0 x 0.45	1.35		
					= 6.21			
9.		Ruang Staf Workshop			Meja Kerja	4	x 1.8 x 0.8	5.76
					Kursi Kerja	4	x 0.4 x 0.45	0.72
					Lemari Arsip	2	x 3.0 x 0.45	1.35
					= 7.83			

10.		Ruang Staf Penjualan	Meja Kerja	4	x 1.8 x 0.8	5.76
			Kursi Kerja	4	x 0.4 x 0.45	0.72
			Lemari Arsip	2	x 3.0 x 0.45	1.35
			= 7.83			
11.		Mushola	Rak	1	x 0.5 x 0.5	0.25
			= 0.25			
12.	AREA SERVIS	Lavatory Laki-Laki	Closet	5	x 0.5 x 1	2.5
			Wastafel	2	x 0.5 x 0.5	0.5
			Urinal	3	x 0.4 x 0.3	0.36
			= 3.36			
13.		Lavatory Perempuan	Closet	5	x 0.5 x 1	2.5
			Wastafel	3	x 0.5 x 0.5	0.75
			= 3.25			

### c. Terhadap Aktivitas

Menghitung program ruang perlu diperhatikan tentang area aktivitas di dalamnya termasuk sirkulasi, sirkulasi dibuat berdasarkan tingkat kenyamanan sebagai berikut,

**Tabel 9.** Tabel Sirkulasi  
Sumber: Time Saver Standart of Building Type, 2 Edition

Persentase	Keterangan
5-10%	Standar minimal
20%	Kebutuhan keluasaan sirkulasi
30%	Tuntutan kenyamanan fisik
40%	Tuntutan kenyamanan psikologis
50%	Tuntutan spesifikasi kegiatan
70-100%	Keterkaitan dengan banyaknya kegiatan

**Tabel 10.** Total Besaran Ruang Sirkulasi

No.	Nama Ruang		Pengisi Ruang + Pengguna (A) M <sup>2</sup>		Luas = 20% A (M <sup>2</sup> )
1.	FASILITAS GALERI KOTA	<i>Tourism Information Center</i>	63 + 5.04	68.04	13.60
2.		<i>Souvenir Shop</i>	36 + 11.37	47.37	9.47
3.		Ruang Galeri Kota	63 + 18.91	81.91	16.38
4.		Training Workshop	45 + 29.28	74.28	14.85
5.		Workshop	7.2 + 12.65	19.85	3.97
6.		Culinary Shop	45 + 46.57	91.57	18.31
7.	AREA KANTOR	Ruang Kepala Pengelola	5.4 + 7.86	13.26	2.65
8.		Ruang Staf Galeri Kota	3.6 + 6.21	9.81	1.96
9.		Ruang Staf <i>Workshop</i>	3.6 + 7.83	11.43	2.28
10.		Ruang Staf Penjualan	3.6 + 7.83	11.43	2.28
11.	AREA SERVIS	Mushola	13.5 + 0.25	13.75	2.75
12.		Lavatory Laki-Laki	9 + 3.36	12.36	2.47

13.		Lavatory Perempuan	$9 + 3.25$	12.25	2.45
-----	--	--------------------	------------	-------	------

**d. Total Keseluruhan Besaran Ruang Pada Galeri Kota Surakarta**

**Tabel 11.** Total Besaran Ruang Galeri Kota Surakarta


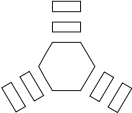

No.	Nama Ruang		Pengisi Ruang + Pengguna (A) + Aktivitas $M^2$	Luas ( $M^2$ )
1.	FASILITAS GALERI KOTA	<i>Tourism Information Center</i>	$63 + 5.04 + 13.60$	81.64
2.		<i>Souvenir Shop</i>	$36 + 11.37 + 9.47$	56.84
3.		Ruang Galeri Kota	$63 + 18.91 + 16.38$	98.29
4.		<i>Training Workshop</i>	$45 + 29.28 + 14.85$	89.13
5.		<i>Workshop</i>	$7.2 + 12.65 + 3.97$	23.82
6.		<i>Culinary Shop</i>	$45 + 46.57 + 18.31$	109.88
9.	AREA KANTOR	Ruang Kepala Pengelola	$5.4 + 7.86 + 2.65$	15.91
10.		Ruang Staf Galeri Kota	$3.6 + 6.21 + 1.96$	11.77
11.		Ruang Staf <i>Workshop</i>	$3.6 + 7.83 + 2.28$	13.71
12.		Ruang Staf Penjualan	$3.6 + 7.83 + 2.28$	13.71
17.	AREA SERVIS	Lavatory Laki-laki	$9.0 + 3.36 + 2.47$	14.83
18.		Lavatory Perempuan	$9.0 + 3.25 + 2.45$	14.7
19.		Mushola	$13.5 + 0.25 + 2.75$	16.5

## 9. Organisasi Ruang

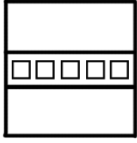
Galeri Kota Surakarta memiliki ruang yang memiliki fungsi masing-masing dan antar ruang sat dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan bangunan. Penentuan organisasi ruang yang baik akan dapat memudahkan aktivitas dalam hubungan antar ruang tersebut.<sup>30</sup>

Bentuk-bentuk organisasi ruang menurut Pamudji Suptandar dapat dikelompokkan menjadi:

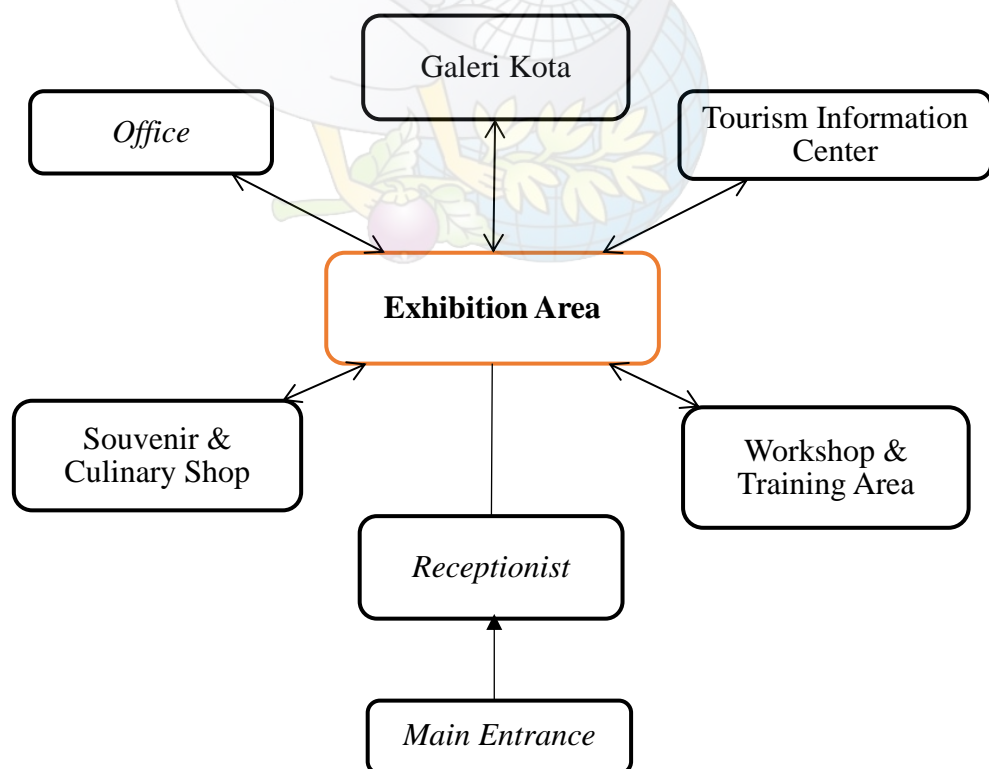
**Tabel 12.** Bentuk Organisasi Ruang

Terpusat	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.</li> <li>2) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain.</li> <li>3) Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.</li> </ol>
Radial	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kombinasi dari organisasi terpusat dan linear.</li> <li>2) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.</li> <li>3) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.</li> </ol>
Mengelompok	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi sama, tetapi dengan komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.</li> <li>2) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.</li> </ol>

<sup>30</sup> Pamudji Suptandar, *Desain Interior*. (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 112.

Linear	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merupakan deretan ruang-ruang, masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang</li> <li>2) Ruang dihubungkan secara langsung</li> <li>3) Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda.</li> </ol>

Dari literatur bentuk organisasi ruang di atas, *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya Avant Garde* menggunakan organisasi ruang secara radial. Organisasi radial merupakan kombinasi dari organisasi ruang terpusat dan linear, Organisasi ruang terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar. Berikut pola program ruang pada *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya Avant Garde*,

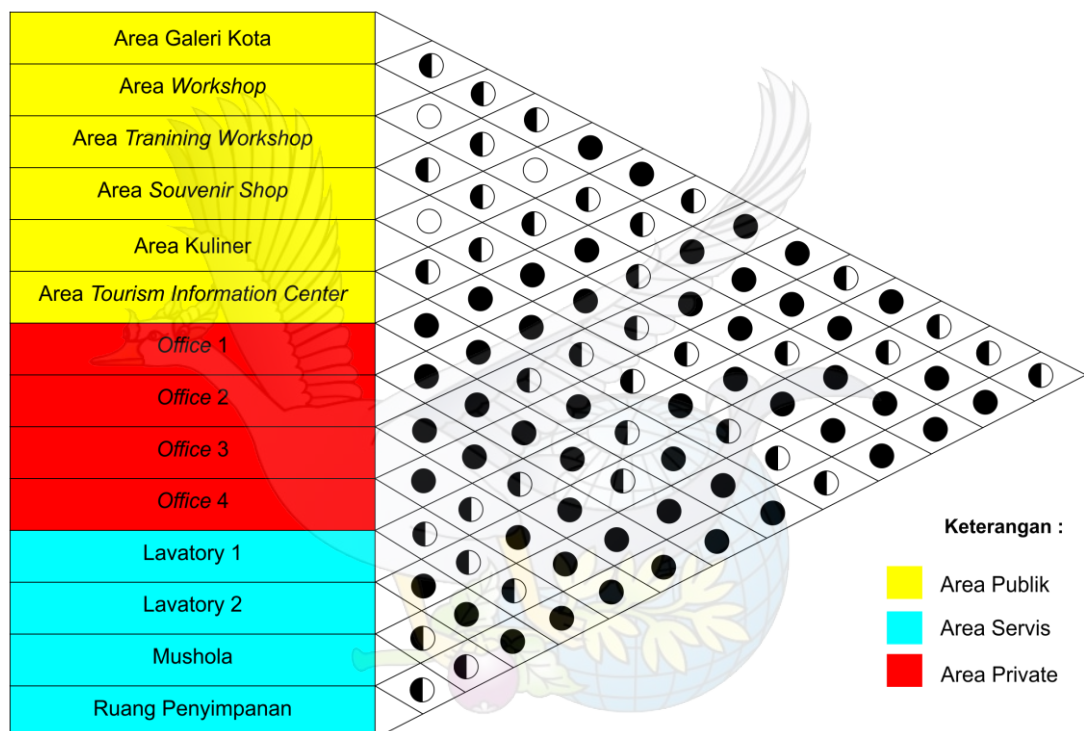


**Skema 4.** Program Ruang



## 10. Hubungan Antar Ruang

Dasar dalam menentukan tata letak ruang dapat diperoleh dari menganalisis hubungan dari tiap ruang. Letak setiap ruang dalam suatu bangunan harus menentukan ruangan tersebut terletak dalam kategori ruangan berhubungan secara langsung, berhubungan tidak langsung atau tidak berhubungan, berikut skema hubungan antar ruang,



Skema 5. Pola Hubungan Antar Ruang

Tabel 13. Indikator Hubungan Antar Ruang

Keterangan :	
●	<b>Berhubungan</b> (dua ruang menuntut letak yang berdekatan dan dihubungkan oleh pemisah dinding atau pintu)
◐	<b>Berhubungan Tidak langsung</b> (ruangan tidak harus berdekatan atau jika berdekatan harus melewati beberapa ruang)

○	<b>Tidak Berhubungan</b> (kedua ruangan tidak ada hubungan kegiatan, sehingga tidak menuntut kedekatan)
---	---

## 11. *Grouping Zoning*

Perancangan desain interior Galeri Kota Surakarta dalam menentukan *grouping* dan *zoning* ruang ditentukan berdasarkan pengelompokan ruang dengan sejumlah aktivitas yang sudah direncanakan. Analisis dalam menentukan *grouping* dan *zoning* (pengelompokan ruang) berdasarkan sifat ruang dibagi menjadi tiga yakni:

- a. Ruang Publik adalah pengelompokan ruang atau area secara langsung berhubungan dengan publik (pengunjung, wisatawan dan pengelola). Pengelompokan yang termasuk ruang publik yaitu:

**Tabel 14.** *Grouping zoning* ruang publik

<b>Ruang Publik</b>	
<i>Tourism Information Center Area</i>	<i>Workshop Area</i>
<i>Area Galeri Kota</i>	<i>Exhibition Area</i>
<i>Training Workshop Area</i>	<i>Souvenir &amp; Culinary Area</i>

- b. Ruang Privat adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi yang tinggi dan tidak berhubungan dengan publik (pengelola). Pengelompokan yang termasuk ruang privat yaitu:

**Tabel 15.** *Grouping zoning ruang privat*

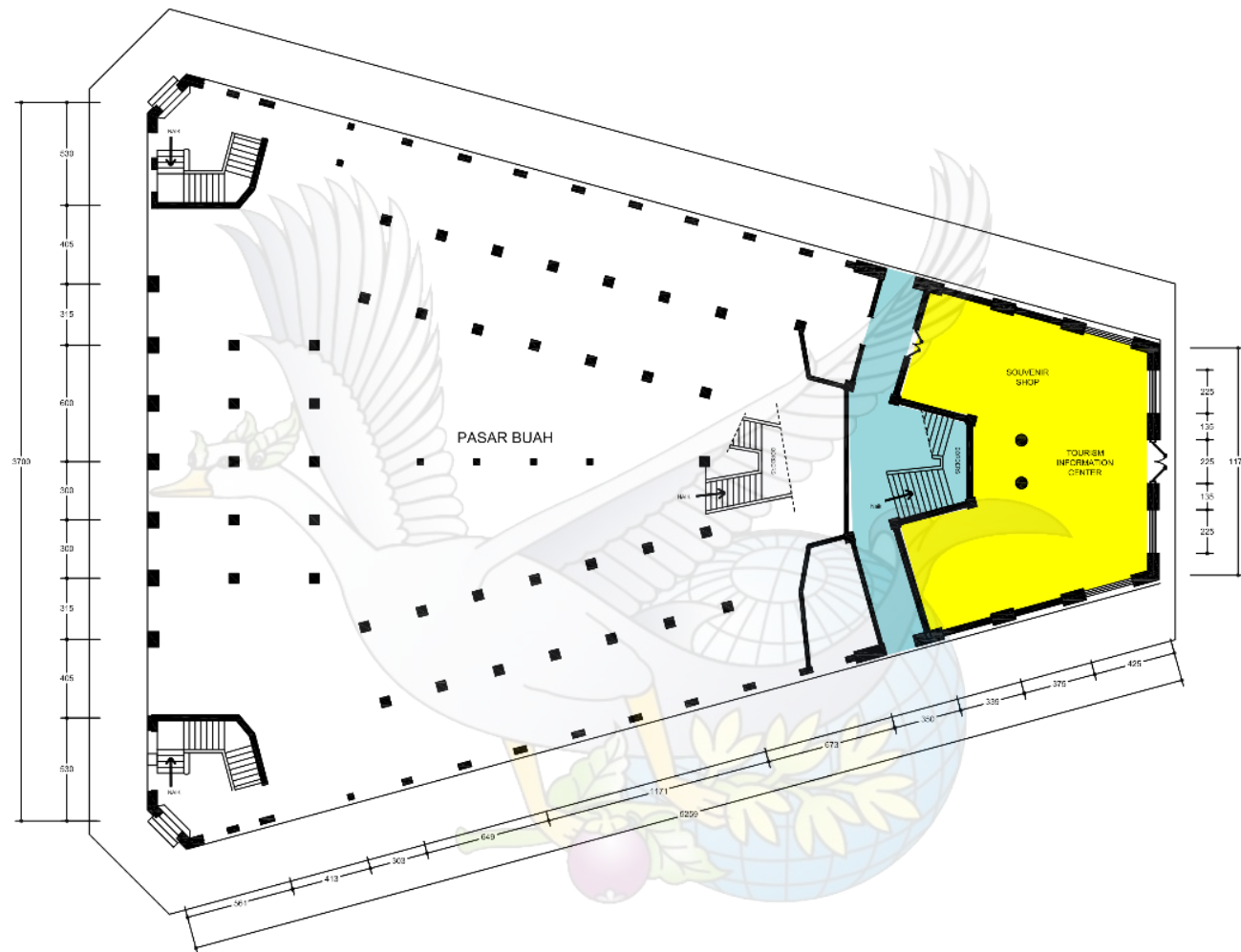
<b>Ruang Privat</b>	
Ruang Kepala Pengelola	Ruang KaBag Penjualan
Ruang KaBag Galeri Kota	Ruang Divisi <i>Staff</i>
Ruang KaBag Pariwisata	Ruang Administrasi
Ruang KaBag Produk Kreatif	Ruang Rapat

- c. Ruang servis adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan publik. Pengelompokan yang termasuk ruang servis yaitu:

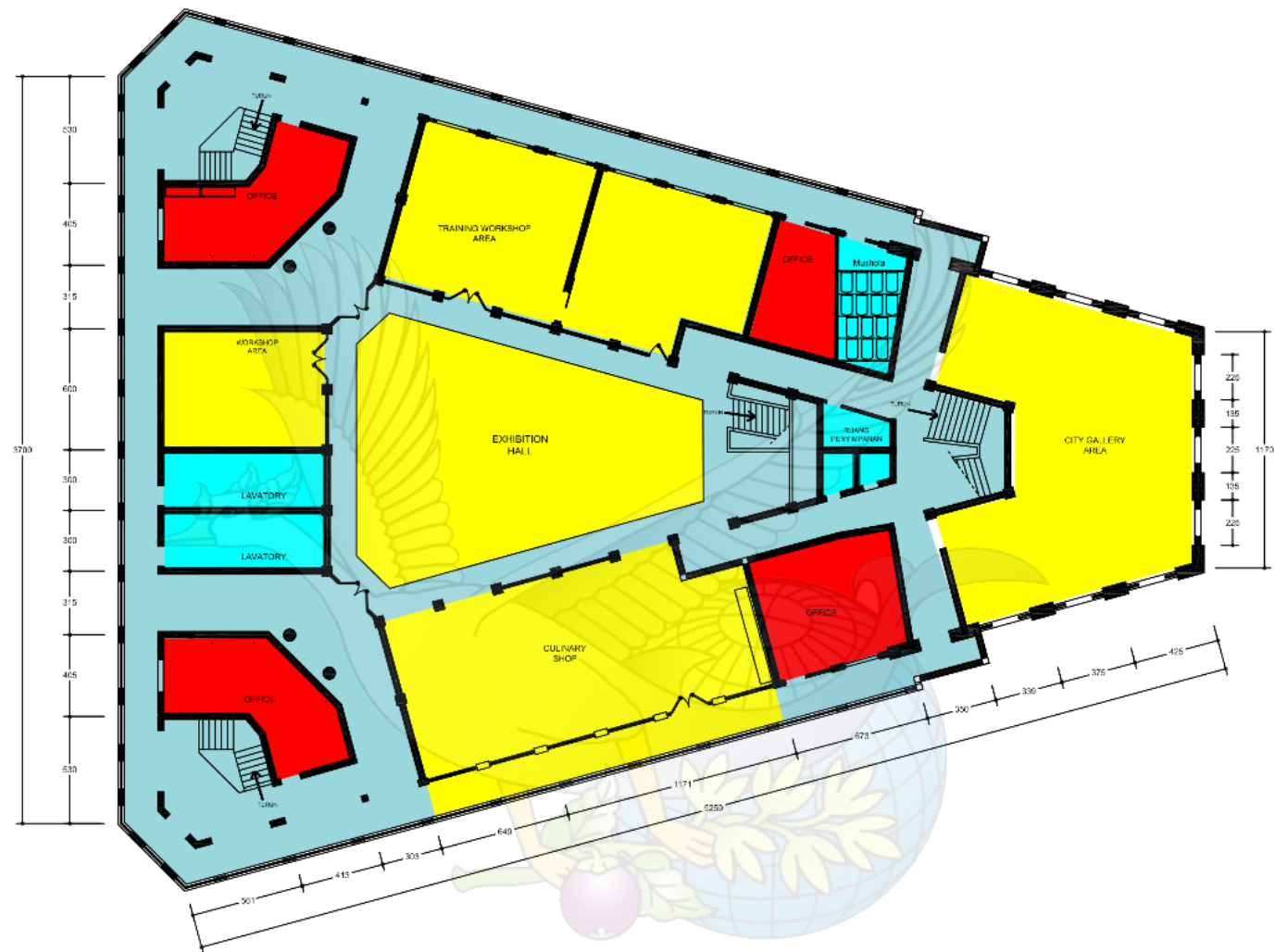
**Tabel 16.** *Grouping zoning ruang servis*

<b>Ruang Servis</b>
<i>Office Lavatory</i>
<i>Lavatory</i>
Musholla
Ruang Penyimpanan
<i>Janitor</i>

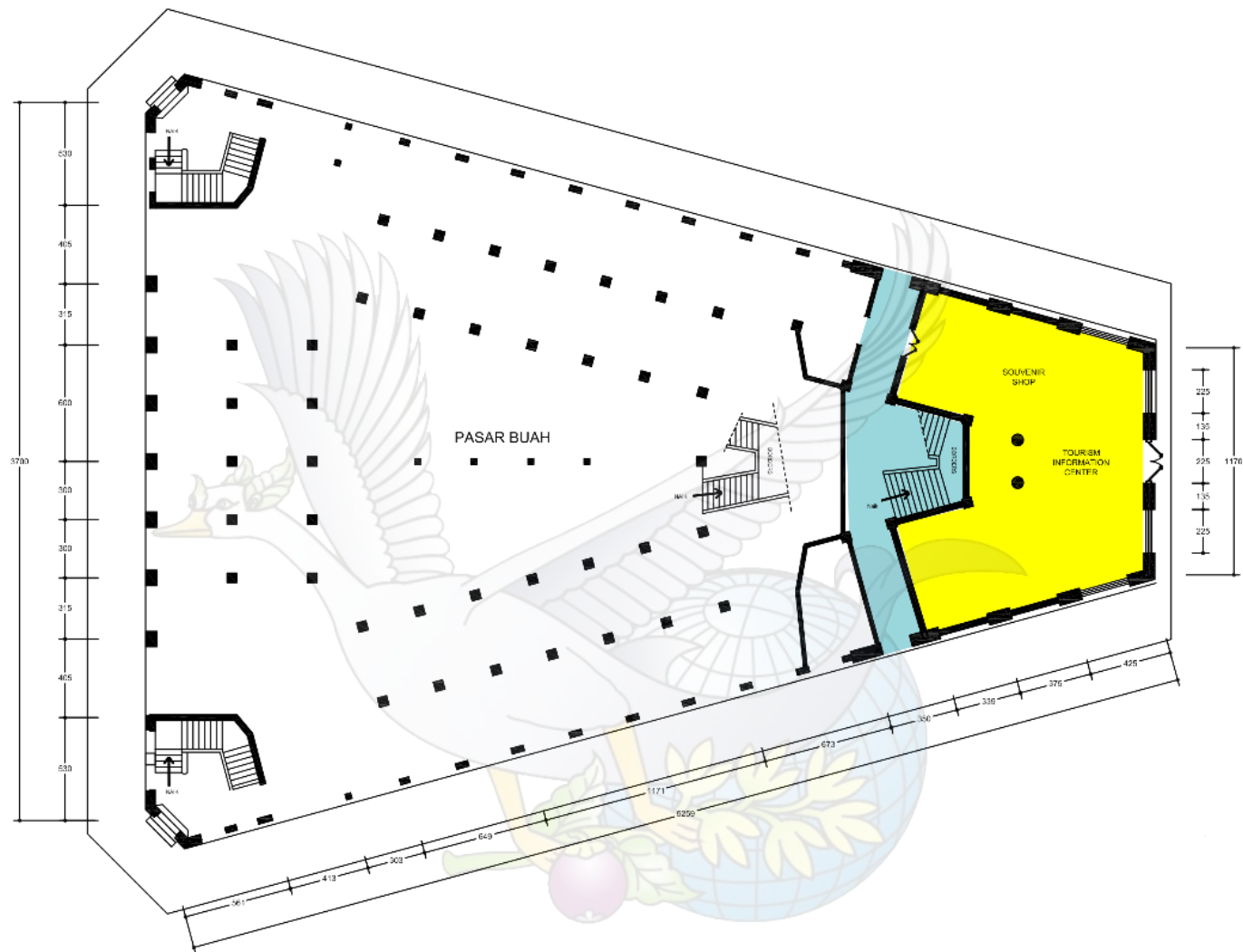
Visualisasi *grouping* dan *zoning* pada denah *layout* Galeri Kota Surakarta terdapat 2 alternatif. Berikut visualisasinya



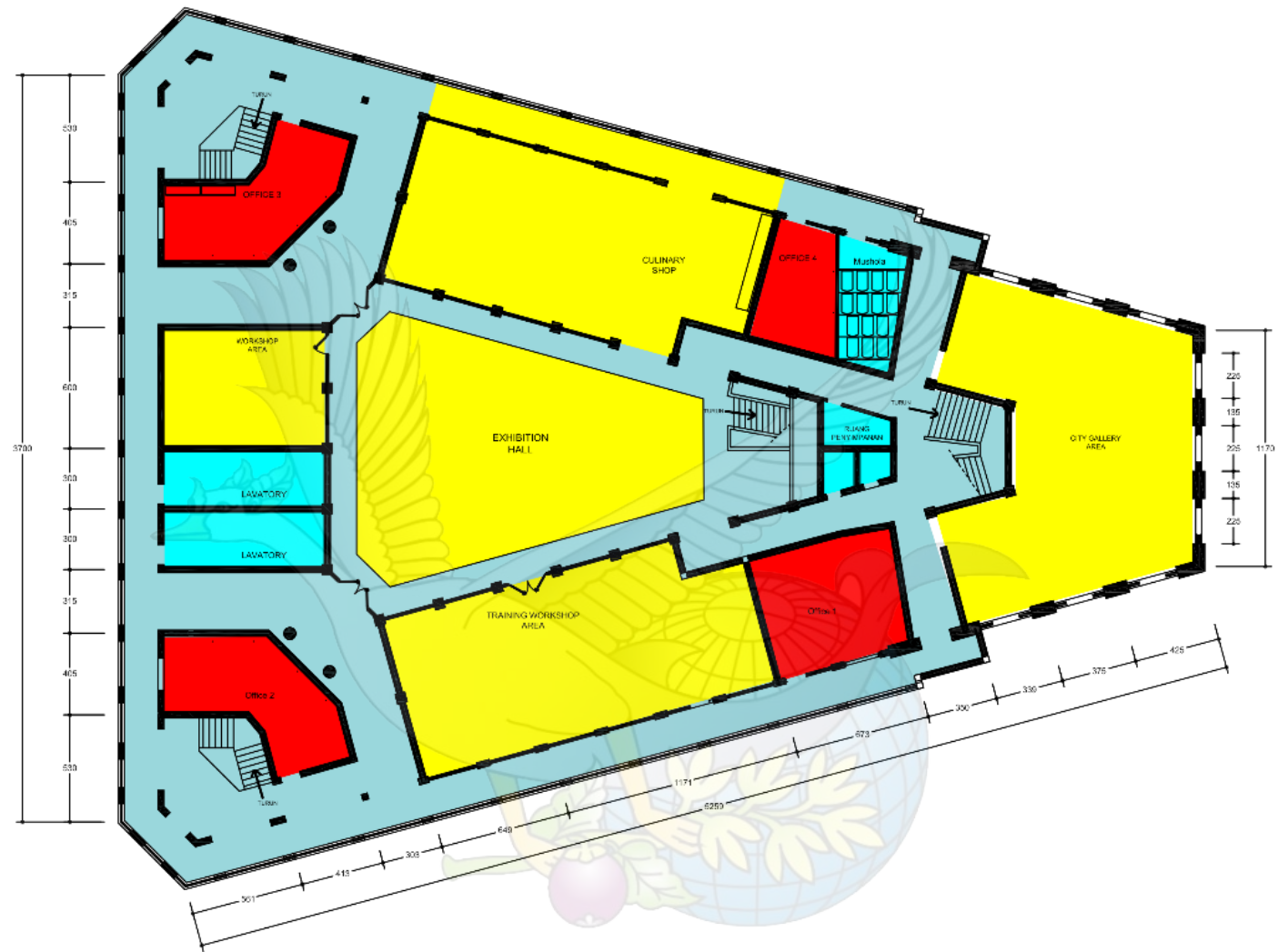
**Gambar 17.** *Grouping Zoning* lantai 1 Alternatif 1



**Gambar 18.** *Grouping Zoning lantai 2 Alternatif 1*







**Gambar 19.** *Grouping Zoning Lantai 1 Alternatif 2*



**Gambar 20.** *Grouping Zoning Lantai 2 Alternatif 2*



**Tabel 17.** Klasifikasi *Grouping zoning* Galeri Kota Surakarta

	Nama Area
 Area Publik	Ruang Galeri Kota, Ruang <i>Workshop</i> , Ruang <i>Tourism Information</i> , Ruang <i>Culinary &amp; Souvenir Shop</i>
 Area Privat	Ruang Kantor
 Area Servis	Lavatory, Ruang Penyimpanan, Mushola
 Area Sirkulasi	

**Tabel 18.** Indikator Penilaian *Grouping* dan *Zoning*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Kenyamanan	Keamanan	Kesatuan
1	***	*	**	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				

**Keterangan :**

**Fungsionalitas** : Upaya menjadikan ruang yang berguna. Setiap ruang dapat menginformasikan fungsinya berdasarkan aktivitas yang sesuai dengan sifat area sesuai dengan keinginan pengguna.

**Fleksibilitas** : Organisasi ruang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya, pengguna dapat menyesuaikan diri secara mudah dan cepat.

**Kenyamanan** : Pengorganisasian ruang menyesuaikan fungsi ruang dan arus sirkulasinya secara tepat agar memberikan suatu keadaan yang nyaman bagi pengguna dari tingkat privasi pada setiap ruang.

**Keamanan** : Mempertimbangkan Peletakkan ruang-ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan. Sehingga tidak ada pengguna yang ketika melakukan aktivitas menjadi berhenti/ menumpuk dengan aktivitas yang dilakukan pengguna lainnya. Hal ini membuat ruang-ruang tersebut aman, cepat, nyaman, dan efisien.

**Kesatuan** : Penempatan dan pembagian ruang sesuai dengan fungsinya. Memperhatikan kesatuan bentuk ruang pada bangunan. Ruang-ruang tersebut tidak terpisahkan dan menjadi satu kesatuan pada bangunan.

## 12. Pola Sirkulasi

Sirkulasi merupakan area gerak bagi pengguna untuk bergerak dari satu area ke area yang lain. Sirkulasi sangat penting dan perlu diperhatikan guna memudahkan pengguna mencapai area yang diinginkan.




Sirkulasi mengarahkan perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan kepada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.<sup>34</sup>

Sirkulasi pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dibagi menjadi 2, yaitu sirkulasi pengunjung dan sirkulasi pengelola/karyawan

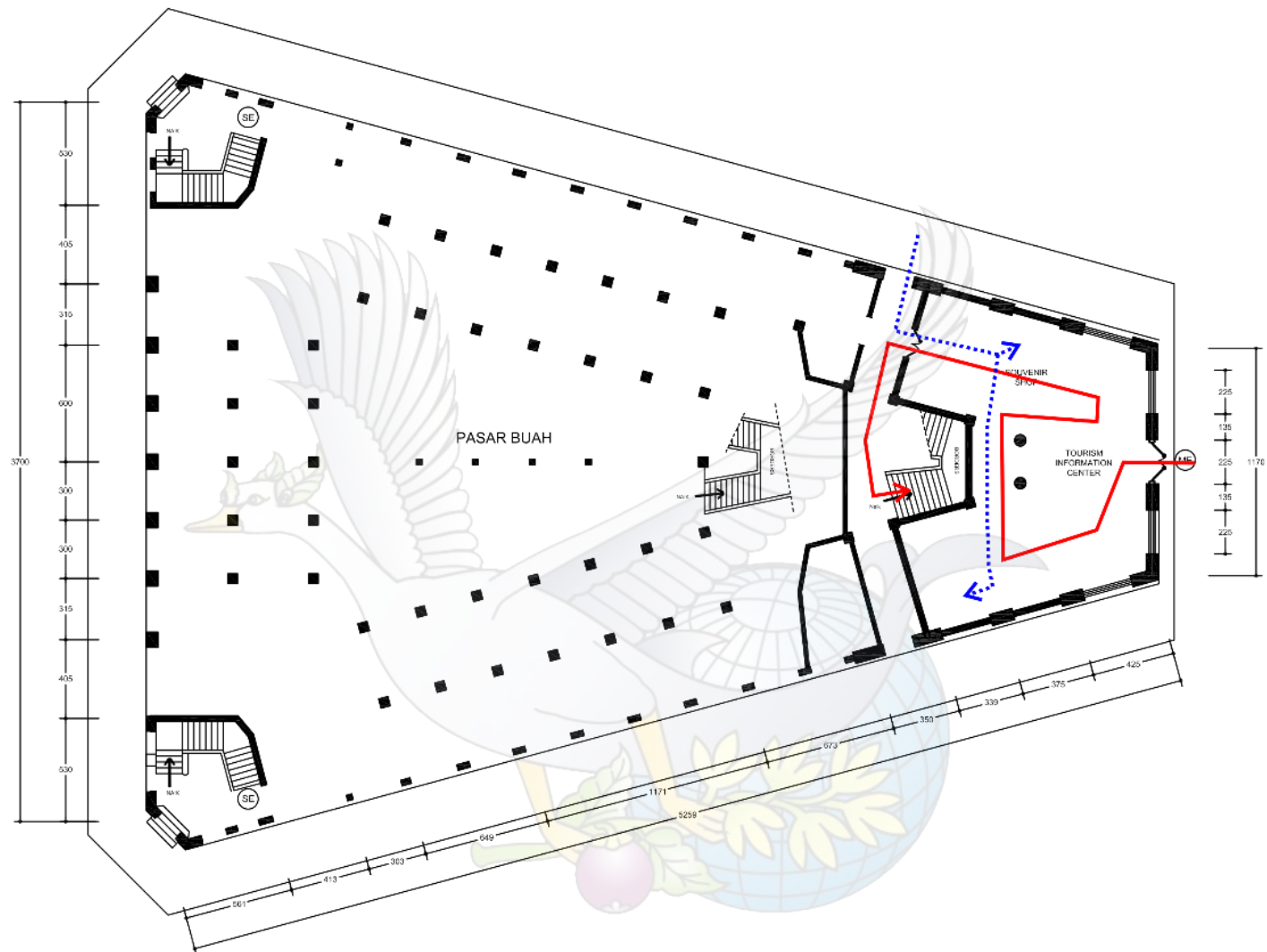
---

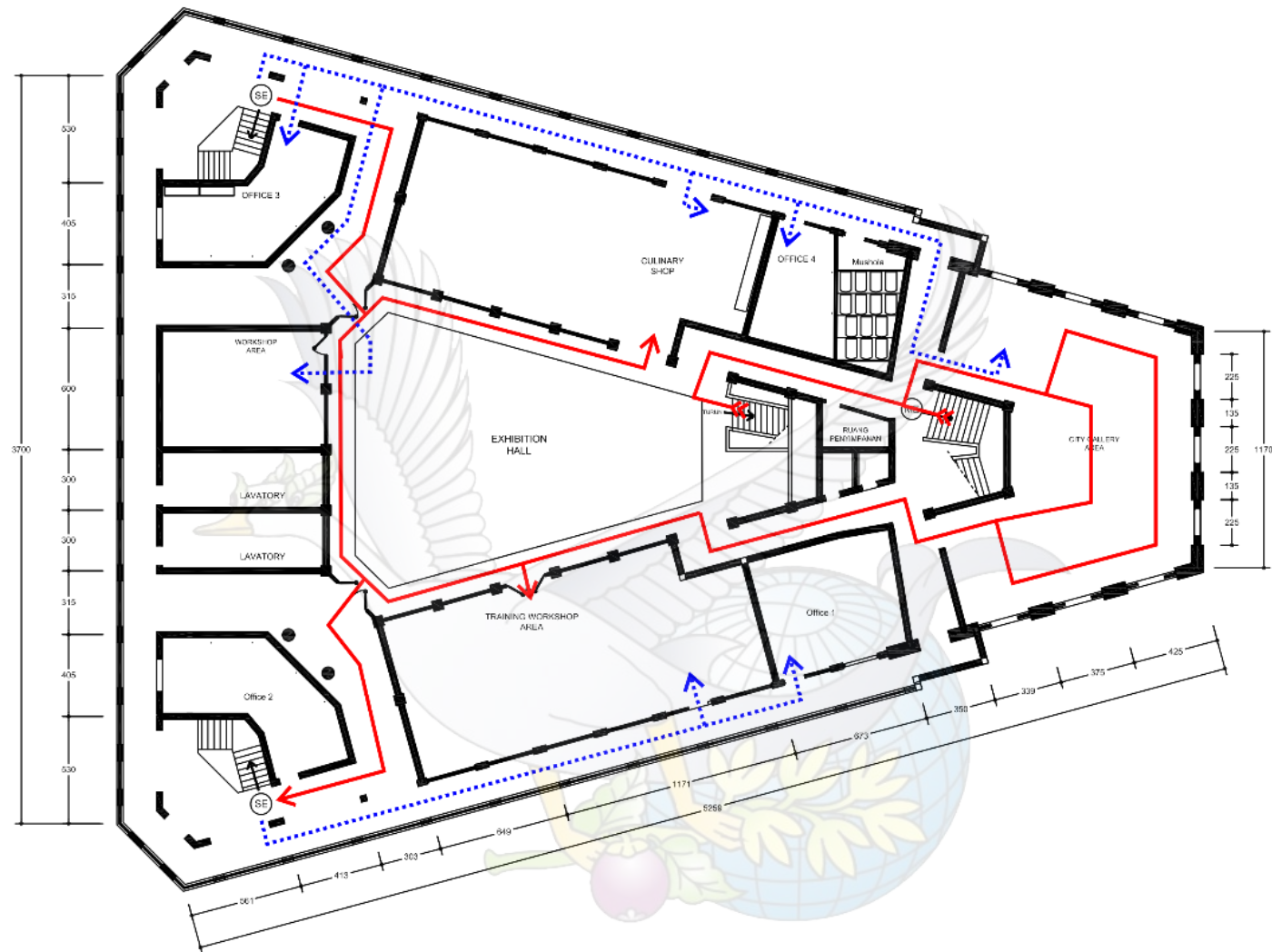
<sup>34</sup> Pamudji Suptandar, *Desain Interior*. (Jakarta: Djambatan, 1999), hal. 114

**Tabel 19.** Keterangan Pola Sirkulasi

	Keterangan
 Sirkulasi Pengunjung	Sirkulasi pengunjung terdapat pada tangga bagian depan dimulai dengan melewati area resepsionist yang dilanjutkan ke area galeri kota, kemudian pengunjung dapat melanjutkan menuju ke area <i>workshop</i> , setelah itu dapat langsung menuju ke ruang <i>tourism information center</i> atau menuju ke <i>Souvenir and Culinary Shop</i> .
 Sirkulasi Pengelola	Sirkulasi pengelola melewati tangga belakang dan kemudian menuju ke ruang masing-masing divisi. Hal ini bertujuan agar tidak terjadinya penumpukan sirkulasi.
 Sirkulasi Barang	Sirkulasi barang melewati side entrance Galeri Kota Surakarta, kemudian barang di letakkan pada area-area yang terdapat pada Galeri Kota Surakarta.

Sirkulasi pada *Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya Avant Garde* menerapkan jenis-jenis pola sirkulasi yang terdapat pada literature tabel 19. Penempatan ruang dan bukaan pintu disesuaikan dengan hubungan antar ruang satu dengan yang lainnya. Sirkulasi diperkuat dengan peletakkan pintu permainan pola lantai, desain dinding, pencahayaan, dan lain-lain. Berikut visualisasinya,





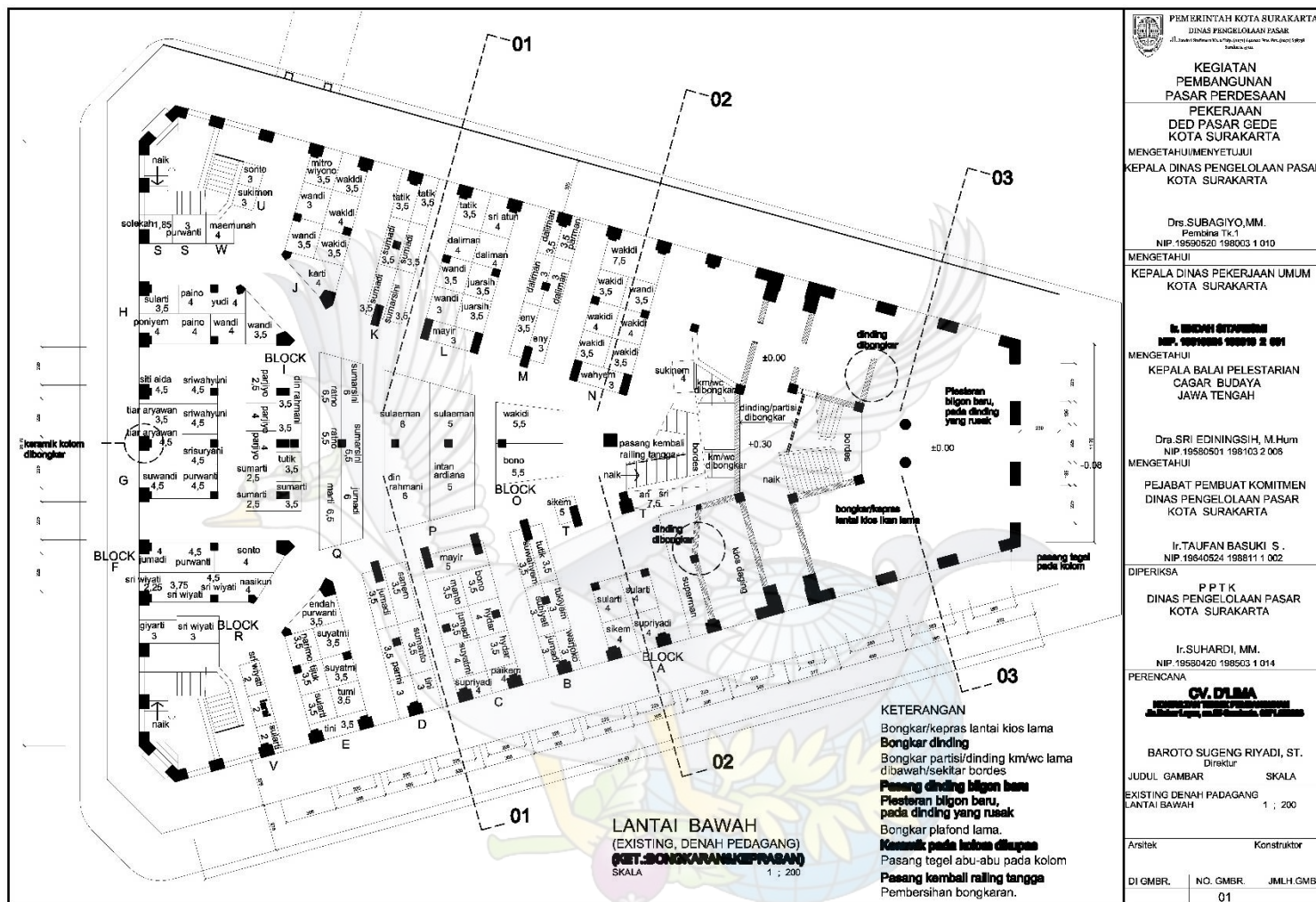
**Gambar 22.** Sirkulasi Galeri Kota Surakarta Lantai 2

### 13. *Layout* ( **Tata Ruang** )

Tata Ruang yang digunakan pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* memperhatikan ukuran ergonomi dan fungsi dari sebuah *furniture*/perabot sesuai dengan fungsinya. Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta menggunakan bentuk layout lantai 1 dan 2 *Pasar Gedhe* yang sebelumnya digunakan sebagai kantor DPU (Dinas Pekerjaan Umum) dan Pasar Buah kemudian direvitalisasi menjadi Galeri Kota Surakarta.



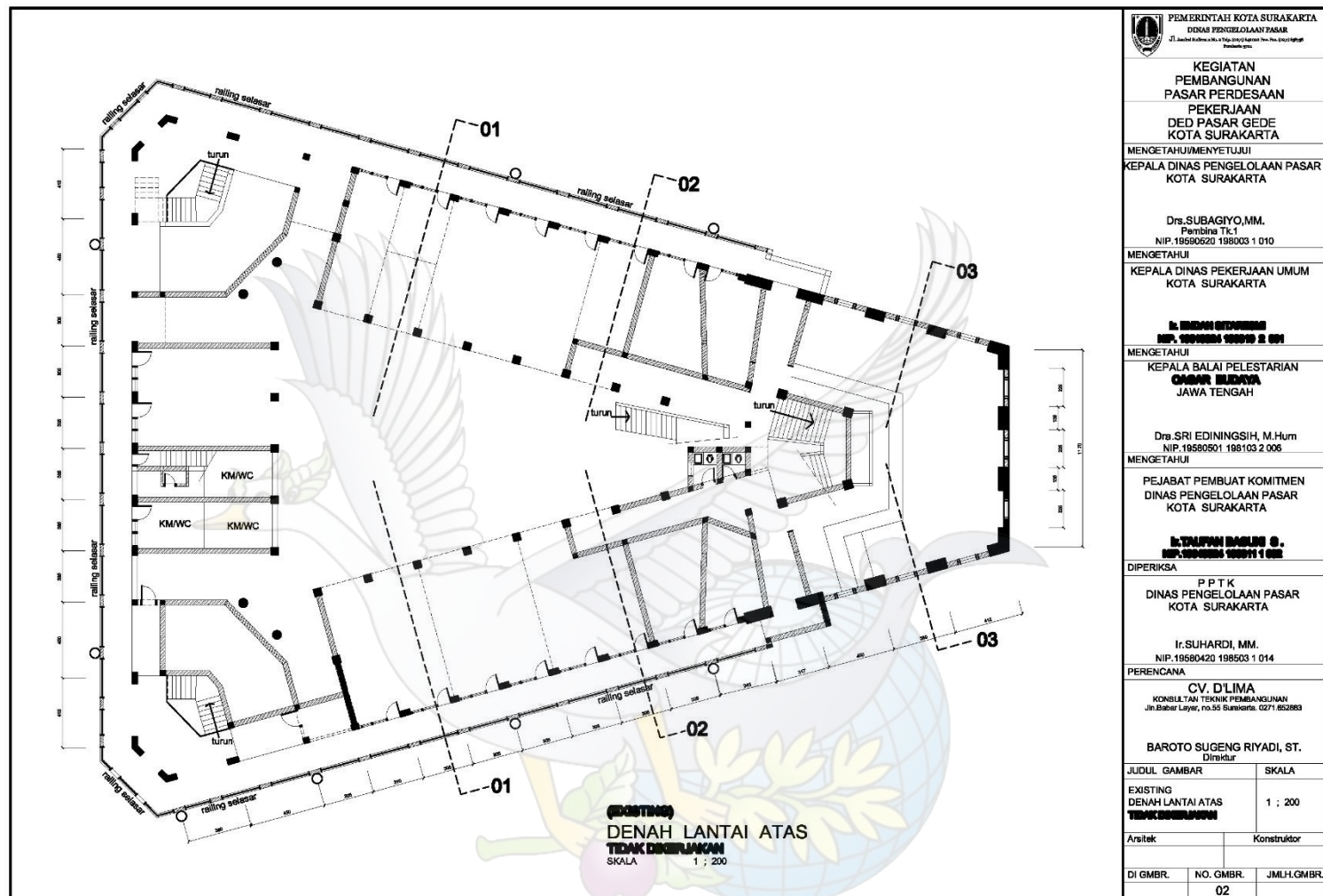




**Gambar 23.** Denah Existing Lantai 1 Pasar Gedhe Surakarta  
(Sumber: Dinas Pengelola Pasar Pemerintah Kota Surakarta, 2015)

<p>PEMERINTAH KOTA SURAKARTA DINAS PENGELOLAAN PASAR</p> <p>KEGIATAN PEMBANGUNAN PASAR PERDESAAN PEKERJAAN DED PASAR GEDE KOTA SURAKARTA</p> <p>MENGETAHUI/MENYETUJUI KEPALA DINAS PENGELOLAAN PASAR KOTA SURAKARTA</p> <p>Drs. SUBAGIYO, MM. Pembina Tk.1 NIP. 19590520 198003 1 010</p> <p>MENGETAHUI KEPALA DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA SURAKARTA</p> <p><b>Dr. EDHARDI SUGENG</b> NIP. 19580501 198103 2 001</p> <p>MENGETAHUI KEPALA BALAI PELESTARIAN CAGAR BUDAYA JAWA TENGAH</p> <p>Dra. SRI EDININGSIH, M.Hum NIP. 19580501 198103 2 005</p> <p>MENGETAHUI PEJABAT PEMBUAT KOMITMEN DINAS PENGELOLAAN PASAR KOTA SURAKARTA</p> <p>Ir. TAUFAN BASUKI S. NIP. 19640524 198811 1 002</p> <p>DIPERIKSA P P T K DINAS PENGELOLAAN PASAR KOTA SURAKARTA</p> <p>Ir. SUHARDI, MM. NIP. 19580420 198503 1 014</p> <p>PERENCANA <b>CV. DILMA</b> Jl. ... Surakarta, Jawa Tengah 57132</p> <p>BAROTO SUGENG RIYADI, ST. Direktur</p> <p>JUDUL GAMBAR SKALA EXISTING DENAH PADAGANG LANTAI BAWAH 1 : 200</p> <p>Arsitek Konstruktor</p> <p>DI GMBR. NO. GMBR. JMLH. GMBR. 01</p>		
---	--	--

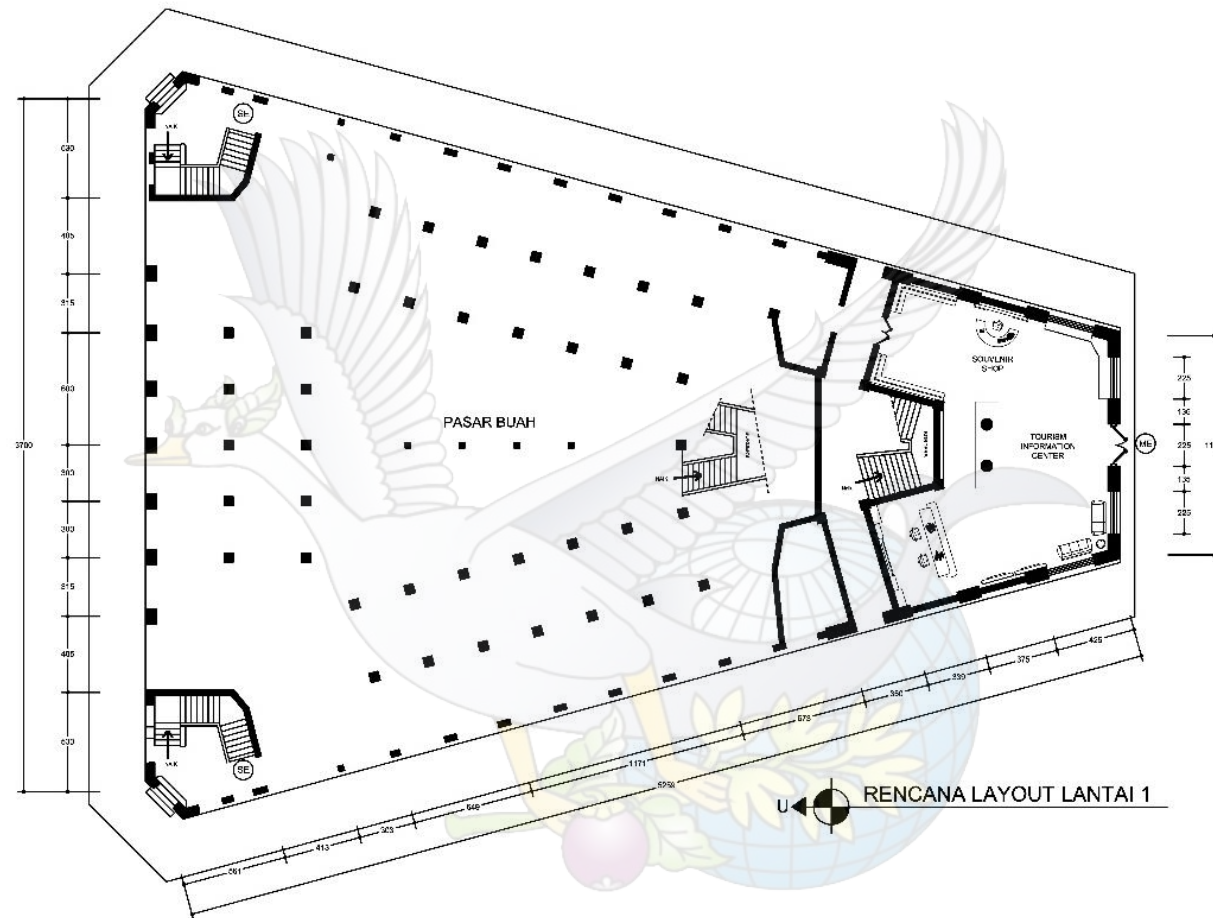




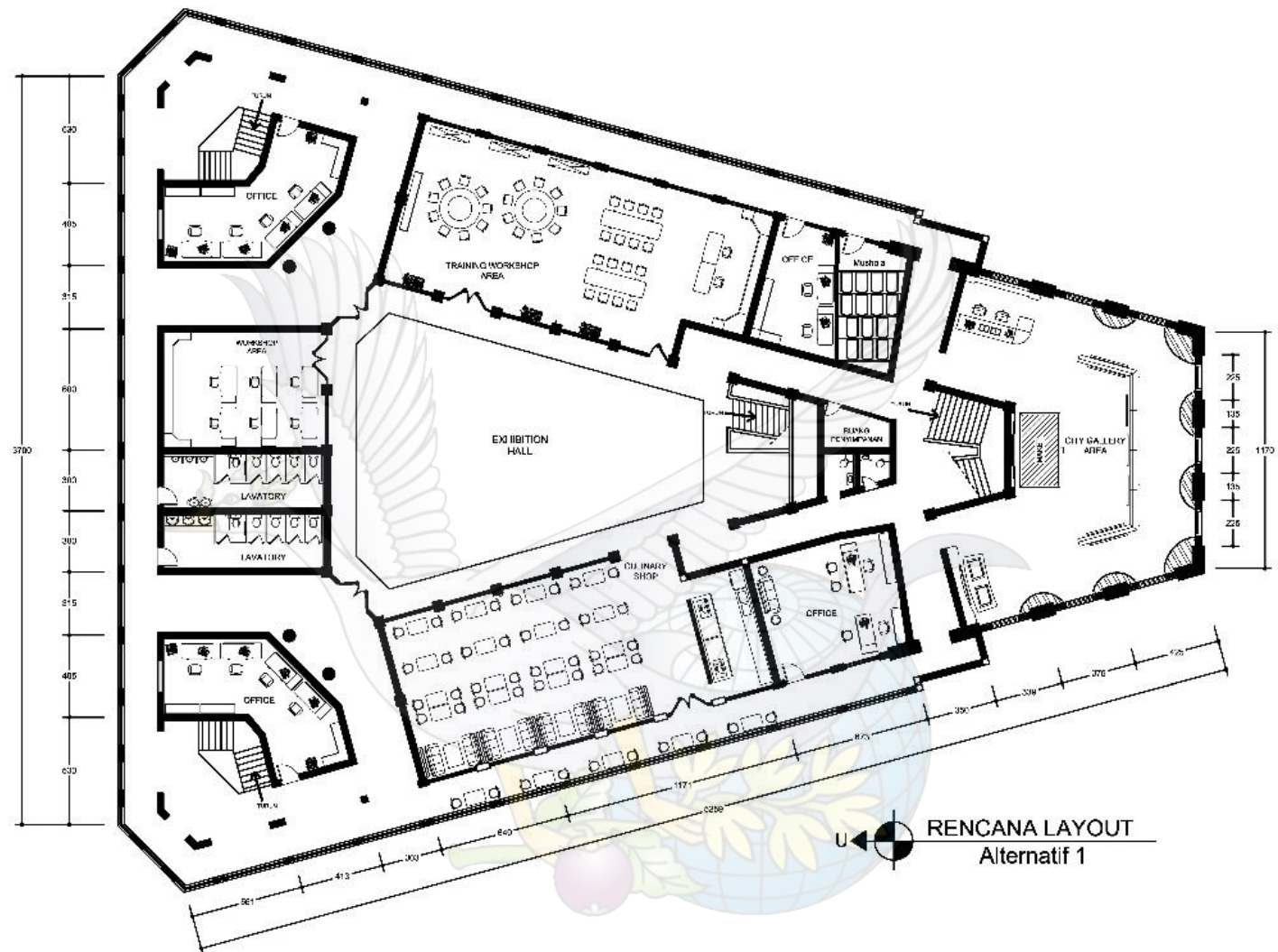
**Gambar 24.** Denah *Existing* Lantai 2 Pasar Gedhe  
(Sumber: Dinas Pengelola Pasar Pemerintah Kota Surakarta, 2015)

Data literatur denah *existing* dibuat alternatif denah. Berikut alternatif desain tata ruang/*layout* pada Revitalisasi Desain Interior

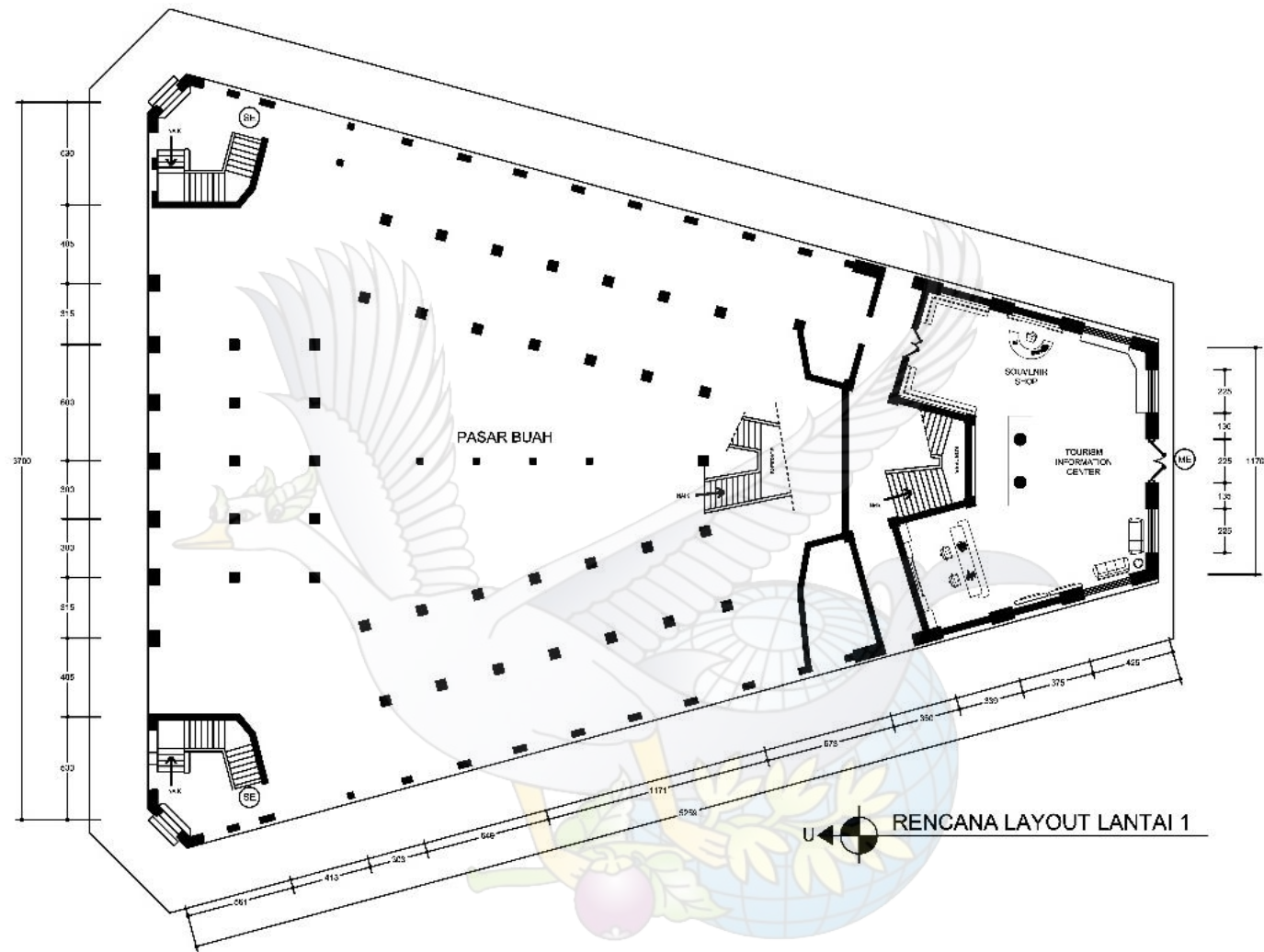
*Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*,



**Gambar 25.** *Layout* Lantai 1 Galeri Kota Surakarta Alternatif 1

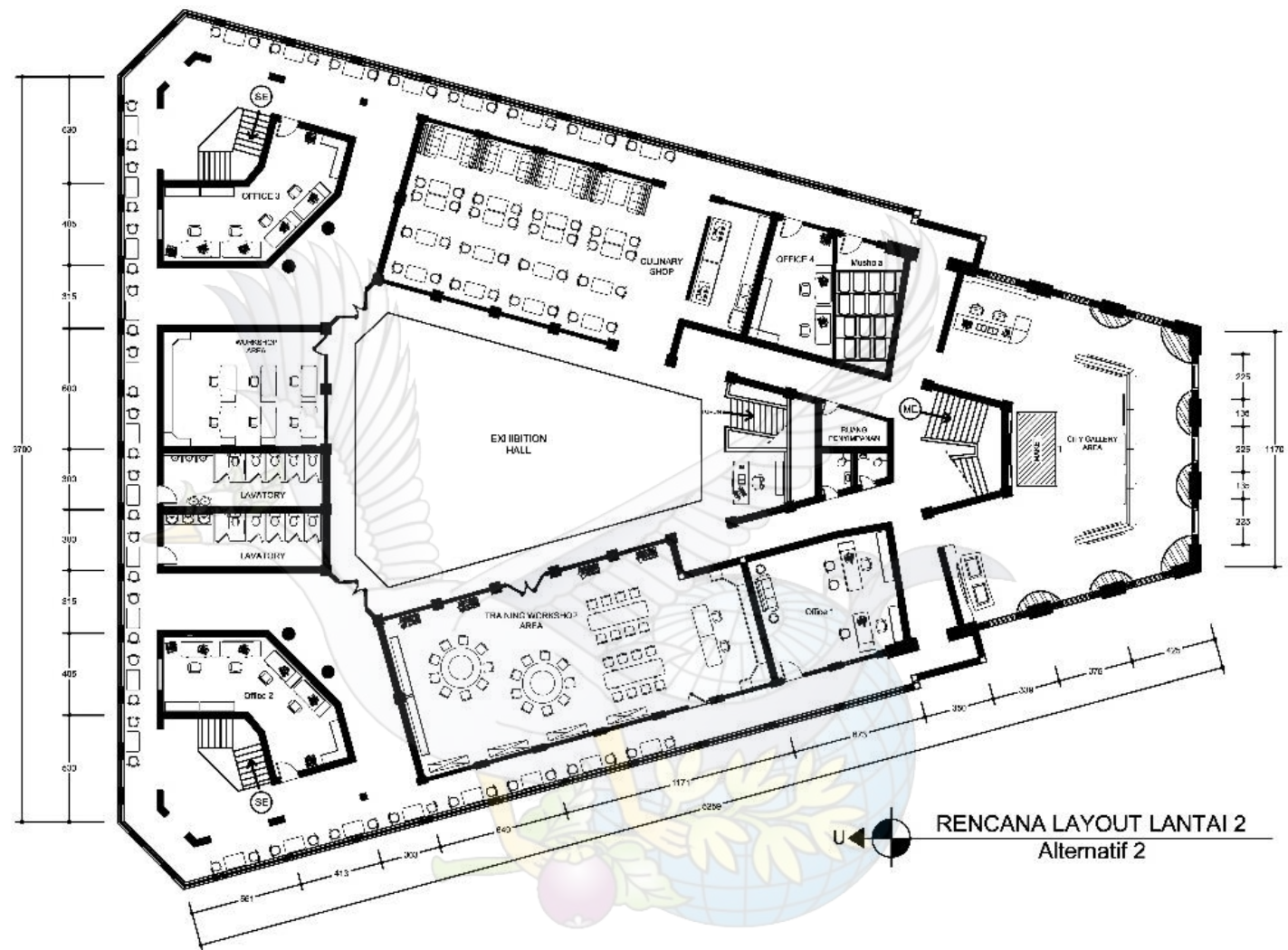


**Gambar 26.** *Layout Lantai 2 Galeri Kota Surakarta Alternatif 1*



**Gambar 27.** *Layout Lantai 1 Galeri Kota Surakarta Alternatif 2*





**Gambar 28.** *Layout* Lantai 2 Galeri Kota Surakarta Alterna

**Tabel 20.** Indikator penilaian *Layout*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Kenyamanan	Keamanan	Kesatuan
1	***	**	**	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				

**Keterangan :**

**Fungsionalitas** : Denah menginformasikan fungsi masing-masing ruang sesuai aktivitas pengunjung dan pengelola.

**Fleksibilitas** : Penataan denah memberikan fleksibilitas terutama pada area makan sehingga dapat di ubah sesuai keinginan pengguna.

**Kenyamanan** : Penataan denah sangat memperhatikan sirkulasi dan jarak minimal aktivitas didalamnya sehingga pengguna merasakan kenyamanan ketika beraktivitas.

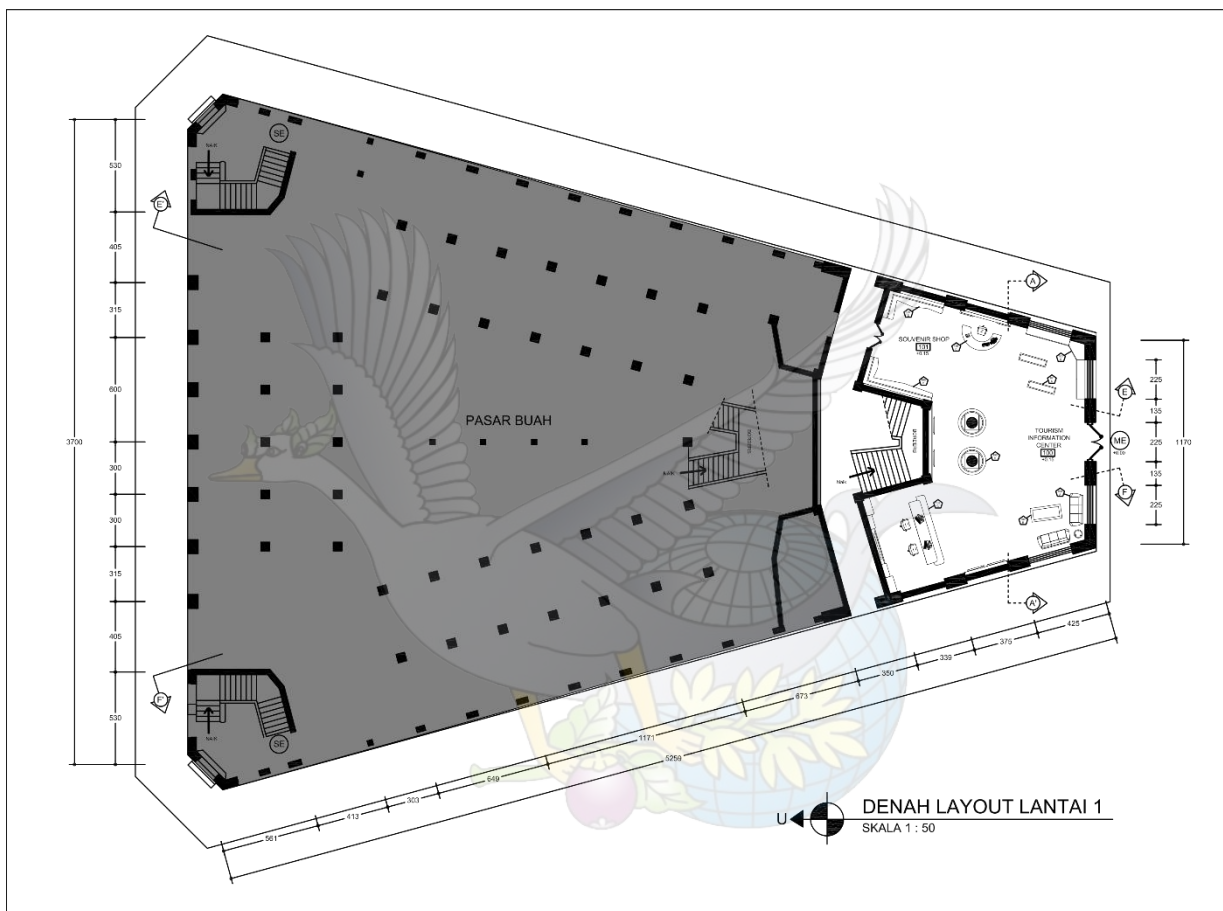
**Keamanan** : Penataan denah sangat mendukung aspek keselamatan penggunanya dengan memperhatikan jarak-jarak sirkulasi pelaku aktivitas.

**Kesatuan** : Susunan denah mendukung fungsi ruang dan memperhatikan bentuk ruang, sehingga penataan denah dan bentuk perabot saling membentuk satu kesatuan.

Lantai satu terdiri dari area *tourism information center*, area *souvenir shop* dan area pasar buah, area pasar buah tidak termasuk dalam objek garap revitalisasi interior Galeri Kota Surakarta. Lantai dua terdiri dari area galeri kota, area *culinary*

*shop*, *area workshop*, *area training workshop*, *area exhibition* dan ruang kantor pengelola galeri kota. Berikut penjelasan mengenai masing-masing area yang terdapat pada Galeri Kota Surakarta.

**a. Tourism Information Center Area dan Souvenir Shop Area**



**Gambar 29.** *Layout Tourism Information Center & Souvenir Shop*

Area tourism information center digunakan pengunjung sebagai area untuk mencari informasi mengenai tempat wisata apa saja yang terdapat pada Kota Surakarta. Area ini juga menyediakan jasa untuk berwisata mengelilingi Kota Surakarta. Pada area ini terdapat perabot seperti meja *receptionist*, rak *display* yang difungsikan untuk menempatkan berbagai brosur wisata kota



Surakarta dan peta Kota Surakarta beserta informasi wisata dan berbagai *landmark* kota.

Area souvenir shop merupakan tempat penjualan berbagai macam *souvenir* atau *merchandise*. Pada area ini terdapat pemajangan beberapa produk yang telah dikelompokkan sesuai jenisnya. Produk-produk yang terdapat pada area ini merupakan hasil dari produk kreatif yang dikerjakan pada area workshop Galeri Kota Surakarta dan produk kreatif hasil buatan tangan masyarakat Kota Surakarta.

#### b. Area Galeri Kota



Gambar 30. Layout Area Galeri Kota

Area galeri kota merupakan area edukasi tentang Kota Surakarta, pada area ini menampilkan beberapa display mengenai bangunan *landmark*. Area galeri kota selain menampilkan *display* berupa foto juga menampilkan pula kondisi Kota Surakarta dalam bentuk tayangan video yang akan ditayangkan pada *LCD screen*.

Pengunjung selain menikmati dan menambah wawasan mengenai Kota Surakarta dapat pula mencoba memainkan sebuah permainan menata Kota Surakarta dimasa depan. Permainan tersebut dapat dimainkan pada layar interaktif yang disediakan pada area Galeri Kota Surakarta.

### c. Culinary Shop Area



**Gambar 31.** *Layout Area Culinary Shop*

Area *Culinary Shop* merupakan area penjualan berbagai macam aneka jajanan tradisional dan *snack* khas Kota Surakarta. Pengunjung juga dapat menikmati jajanan di area ini sembari menikmati *tour* di Galeri Kota Surakarta. Pada area ini menggunakan perabot kursi makan dan meja makan, selain perabotan tersebut pada area ini menyediakan sofa dan meja dengan kapasitas enam orang guna mewadai fasilitas pengunjung untuk menikmati *snack* dan jajanan khas Kota Surakarta.

**d. Workshop Area**



**Gambar 32.** *Layout Area Workshop*

Area yang digunakan untuk para *staff* ahli untuk menciptakan berbagai macam produk kreatif khas Kota Surakarta, semua perlengkapan dalam proses

pembuatan produk kreatif difasilitasi pada area ini. Pengunjung dapat melihat langsung para *staff* ahli ketika sedang mengerjakan produk karena pada area ini menggunakan dinding dengan material berbahan kaca. Perabot yang digunakan pada area ini meliputi kursi dan meja kerja sesuai dengan standar ergonomi, rak *toolkit* dan rak penyimpanan material.

**e. Training Workshop Area**

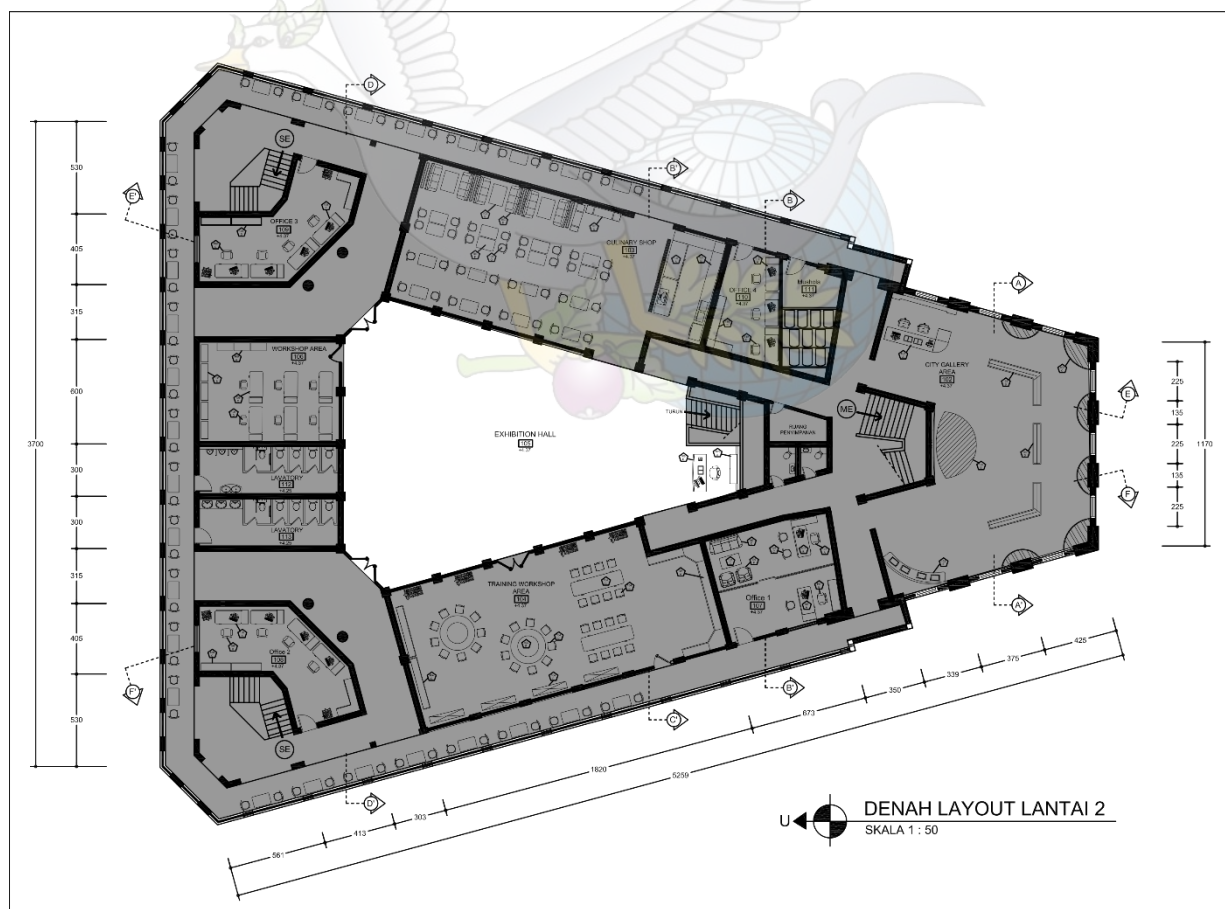


**Gambar 33.** *Layout Area Training Workshop*

Area yang digunakan untuk pengunjung berkreasi membuat beberapa produk kerajinan. Galeri Kota Surakarta yang salah satunya memiliki fungsi sebagai Hub kreatif masyarakat maka dari itu area ini merupakan wadah yang dapat memfasilitasi pengunjung untuk dapat terjun langsung mencoba membuat

suatu produk kreatif. Pada area ini menggunakan beberapa perabot yakni kursi dan meja, untuk meja pada area ini menggunakan 2 jenis meja di antaranya meja berbentuk lingkaran dan meja berbentuk persegi. Perabot tersebut disesuaikan ergonomi penggunaannya yakni untuk set meja lingkaran dan kursi digunakan untuk anak umur 4 – 10 tahun, sedangkan untuk set kursi dan meja persegi panjang digunakan untuk usia 10 tahun keatas. Perabot penunjang lainnya meliputi rak peralatan *workshop* dan rak *display* yang digunakan untuk tempat menampilkan hasil dari produk kreatif buatan pengunjung Galeri Kota Surakarta.

**f. Exhibition Hall**

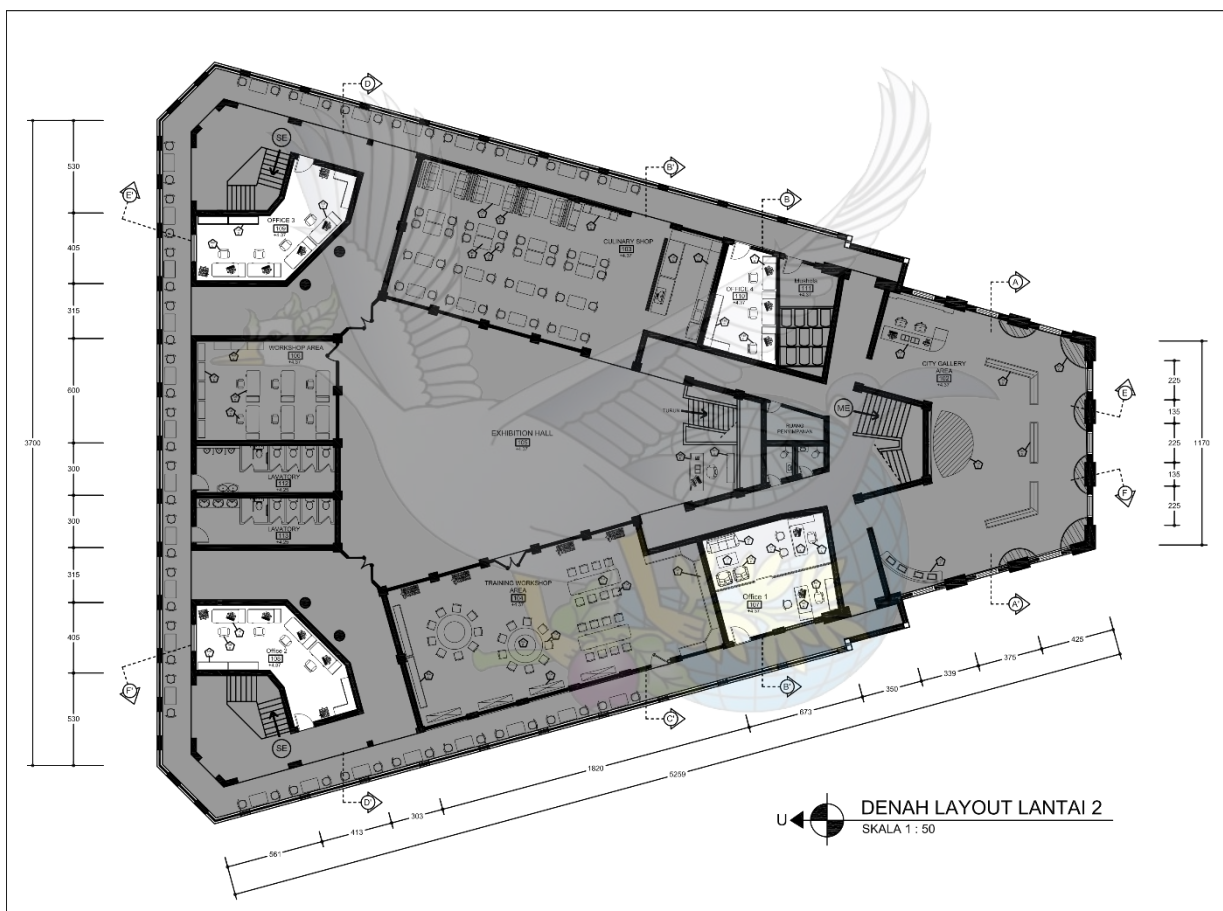


**Gambar 34. Layout Area Exhibition Hall**



Area yang terletak pada bagian tengah lantai dua Galeri Kota Surakarta yang dijadikan pula sebagai pusat kegiatan *Hub* kreatif masyarakat Kota Surakarta. Area ini dapat digunakan sebagai ruang multifungsi di mana nantinya pada area ini dapat digunakan untuk berbagai macam event-event kreatif yang ada di Kota Surakarta.

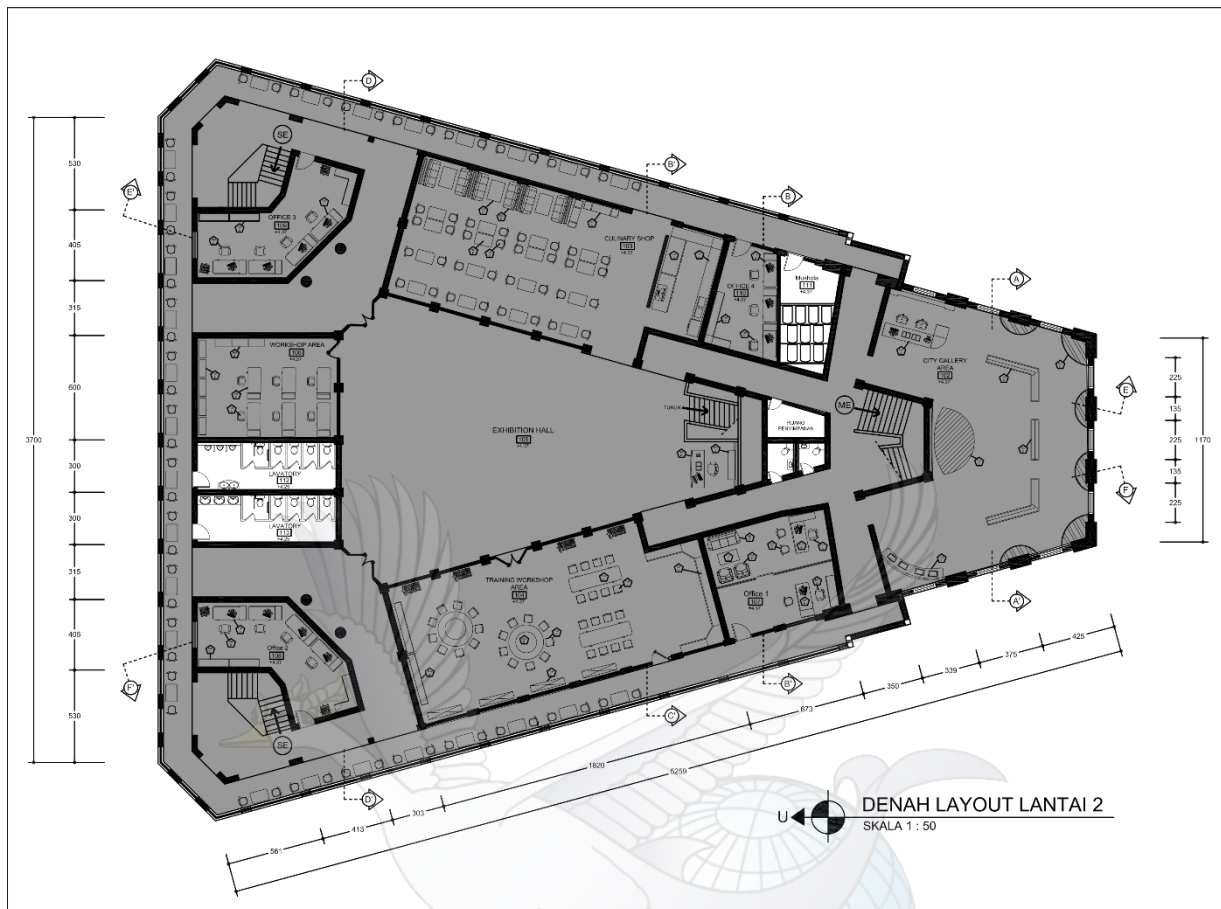
**g. Area Kantor**



**Gambar 35.** *Layout Area Kantor Pengelola*

Area Kantor berada pada lantai 2 Galeri Kota Surakarta yang meliputi, ruang kepala pengelola, ruang staf bagian kuliner dan *souvenir*, ruang staff bagian galeri kota, dan ruang staf bagian workshop. Perabot yang digunakan pada masing-masing ruang antara lain meja kerja, kursi kerja dan rak arsip.

#### h. Area Servis



**Gambar 36.** *Layout Area Servis Galeri Kota Surakarta*

Area servis terdapat pada lantai 1 dan lantai 2 Galeri Kota Surakarta, area servis tersebut meliputi *lavatory* untuk laki-laki, perempuan serta difabel, ruang penyimpanan, dan mushola.




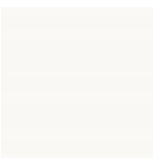
## 14. Unsur Pembentuk Ruang

Unsur pembentuk ruang terdiri dari 3 jenis di antaranya lantai, dinding dan *ceiling*/plafon. Berikut analisis unsur pembentuk ruang dan pemilihan material pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*,

### a. Lantai

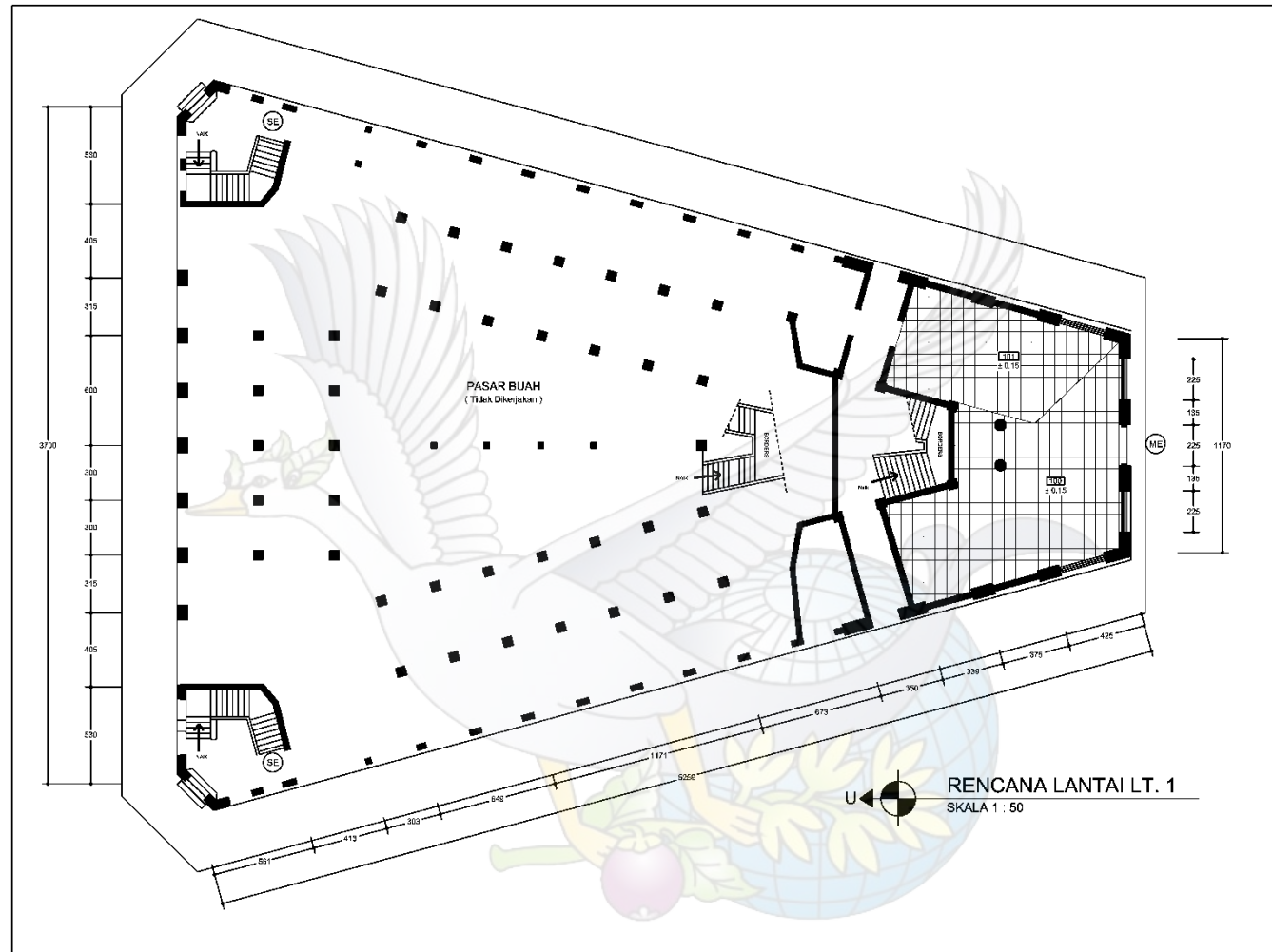
Rencana lantai pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* menggunakan material Lantai tegel, granit, parquete, dan carpet. Pemilihan material disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang agar tetap aman dan nyaman. Berikut analisis lantai yang digunakan pada revitalisasi desain Galeri Kota Surakarta,

Tabel 21. Analisis Material Lantai

No.	Material	Karakter Material	Pertimbangan Konsep
1.	 Granit Whitesand, 40 x 40 cm Ex. Granito	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tahan Gores</li><li>- Kuat</li><li>- Tidak licin</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berkesan bersih</li><li>- mudah dibersihkan</li><li>- ukuran nat lantai kecil</li><li>- sesuai dengan konsep warna</li></ul>
2.	 Granit	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tahan Gores</li><li>- Material kuat</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- lantai terkesan bersih</li><li>- ukuran nat kecil</li><li>- sesuai dengan konsep warna</li></ul>

	Crystal frost White, 80 x 80 cm Ex. Granito		
3.	 <p>Lantai Tegel 20 x 20 cm</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material awet</li> <li>- kuat</li> <li>-Perawatan lantai tidak mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempertahankan material lantai asli bangunan Pasar Gedhe</li> <li>- warna lantai tegel sesuai dengan konsep</li> </ul>
4.	 <p>Lantai Parquete 240 x 80 x 8.3 mm Velvet Maple Ex. Lantai Kayu Asia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material Lunak</li> <li>- Pemasangan mudah</li> <li>- kedap suara</li> <li>- tidak mudah pecah/retak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan nuansa ruang</li> <li>- material memberikan kesan nyaman, dan rileks</li> <li>- warna sesuai dengan elemen pembentuk ruang lainnya.</li> </ul>
5.	 <p>Carpets Wall to wall Ex. Karpet Tile</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permukaan lunak</li> <li>- Motif bervariasi</li> <li>- Pemasangan mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motif dan warna sesuai dengan konsep</li> <li>- Aman dan nyaman digunakan</li> <li>- Material aman untuk anak</li> <li>- kedap suara</li> </ul>
	 <p>Carpets Grey Wall to wall Ex. Karpet Tile</p>		

Berdasarkan analisis material lantai diatas, maka direncanakan pola lantai sebagai berikut.



**Gambar 37.** Alternatif 1 Pola Lantai 1



Analisis alternatif 1 rencana pola lantai :

1. Pemilihan material lantai yang digunakan berdasarkan kebutuhan dan fungsi ruang atau area serta kesesuaian dengan elemen pembentuk ruang lainnya.
2. Lantai pada area *tourism information center* menggunakan bahan granit dengan ukuran 80 x 80 cm dan dikombinasikan granit ukuran 60 x 60 cm pada area *souvenir shop*. Pemilihan material tersebut guna menunjang aktivitas dan produktivitas pengguna ruang atau area tersebut.
3. Lantai pada area *training workshop area* yang berada pada lantai 2 bangunan menggunakan material karpet, material tersebut dipilih guna memberikan kenyamanan sekaligus keamanan bagi penggunanya. Pemilihan material karpet sebagai pengkondisian akustik pada ruangan tersebut agar akustik pada ruangan tersebut tetap dalam kondisi baik.
4. Lantai pada area *culinary shop* yang berada di lantai 2 menggunakan bahan lantai *parquete*, lantai *parquete* memiliki kesan natural, tenang dan hangat. Penggunaan lantai *parquete* dapat meredam suara sehingga akustik pada area *culinary shop* tetap dalam kondisi baik.
5. Pada area *service* terkhusus ruang *lavatory* menggunakan lantai granit dengan permukaan bertekstur guna mencegah terjadinya lantai licin yang dapat membahayakan pengguna ruang.









Analisis alternatif 2 rencana pola lantai :

1. Penggunaan material pada alternatif 1 dan 2 sama , perbedaan terletak pada penempatan motif lantai *souvenir shop area*, penggunaan material lantai *workshop* dan motif lantai pada *training workshop area*
2. Material lantai yang digunakan dan diaplikasikan pada alternatif 2 telah dipertimbangkan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan ruang
3. Pola lantai sebagai media untuk memperudah sirkulasi telah dipertimbangkan dengan menggunakan material lantai yang berbeda disetiap area Galeri Kota Surakarta


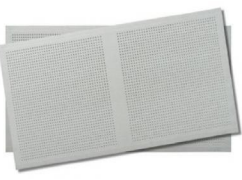
**Tabel 22.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Pola Lantai

<b>Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih</b>					
<b>Alternatif</b>	<b>Fungsional</b>	<b>Fleksibilitas</b>	<b>Tema</b>	<b>Keamanan</b>	<b>Perawatan</b>
<b>1</b>	* * *	* *	* *	* * *	* *
<b>2</b>	* * *	* * *	* * *	* * *	* * *
<b>Terpilih</b>	<b>Alternatif 2</b>				
<b>Keterangan</b>					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

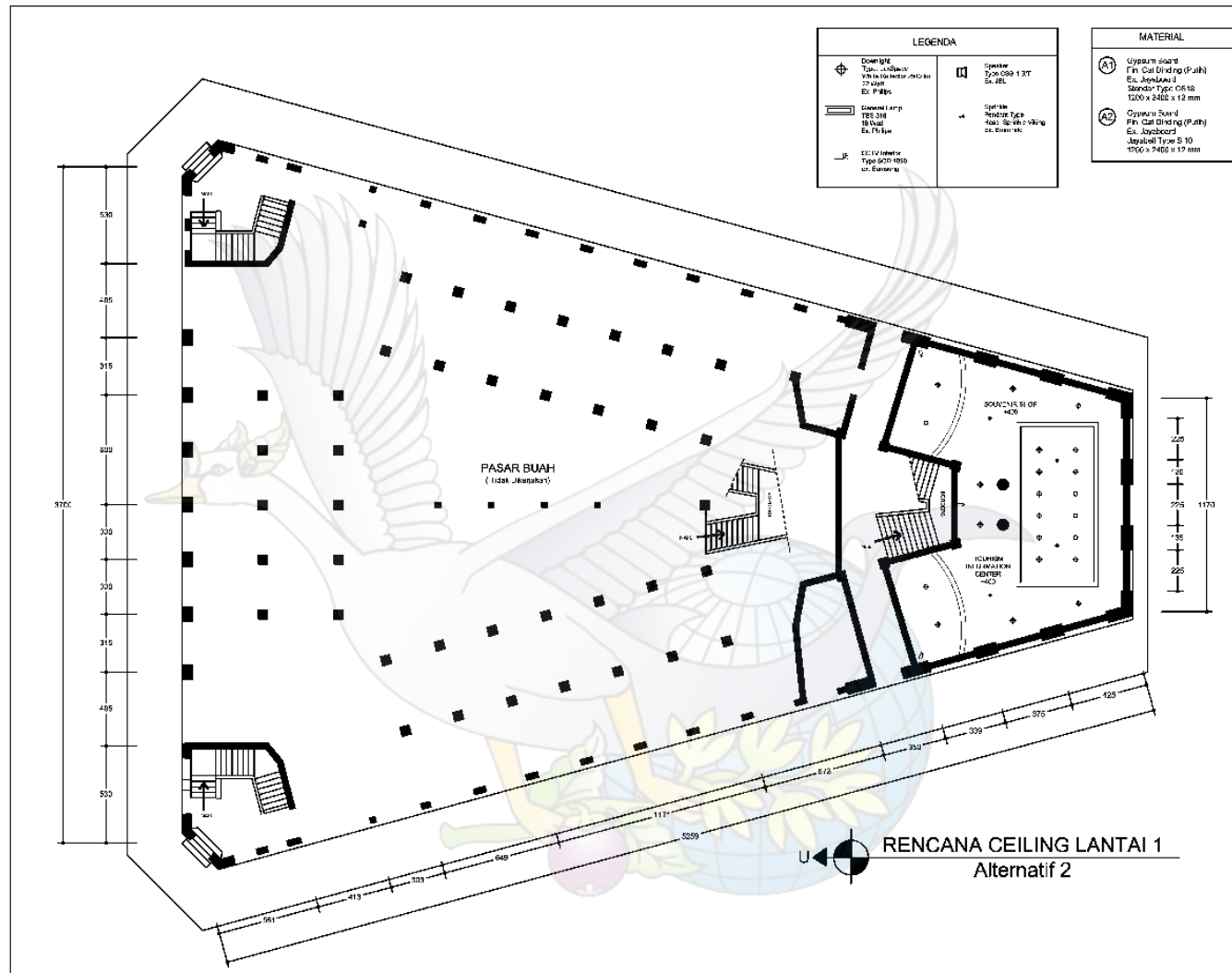
### b. *Ceiling*/plafon

Plafon pada Galeri Kota Surakarta menggunakan material papan gypsum dengan *finishing* cat dinding. Berikut analisis material plafon yang digunakan,

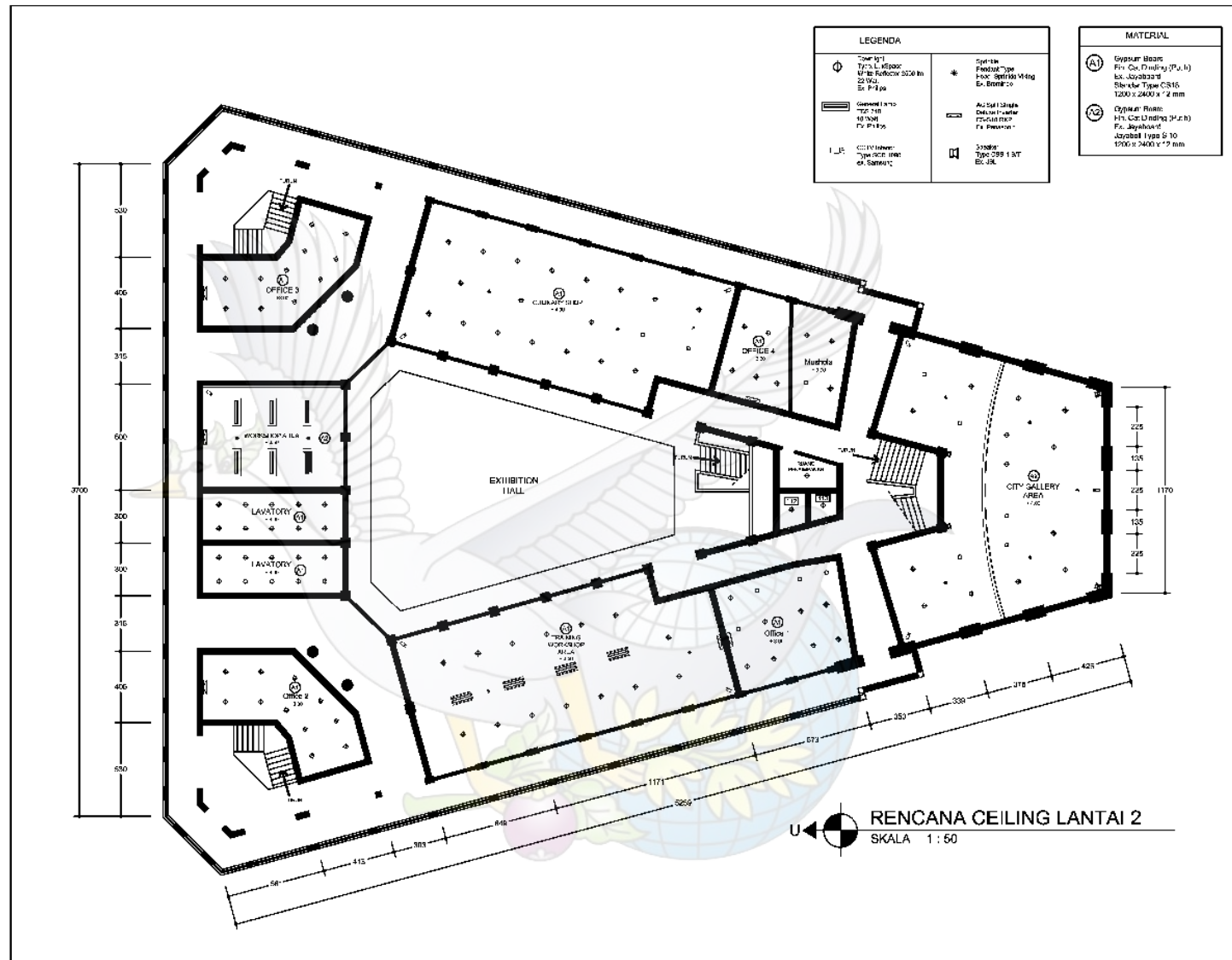
**Tabel 23.** Analisis material *ceiling*

No.	Material	Karakter Material	Pertimbangan Konsep	Aplikasi
1.	 Gypsum Board 2400 x 1200 x 12 mm Type. ASTM C36 Ex. Jayaboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Material stabil</li> <li>- Produk Tahan lama</li> <li>-Dapat digunakan sebagai partisi dinding maupun ceiling</li> <li>- desain modern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material mudah untuk diolah dan dibentuk</li> <li>- Pemasangan mudah</li> <li>- Finishing menggunakan cat sesuai warna dinding agar nuansa menyatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area <i>Tourism information Center</i></li> <li>- Area <i>Culinary Shop</i></li> <li>- Area Workshop</li> <li>- Area Kantor</li> <li>-Area servis</li> </ul>
2.	 Gypsum Board Akustik 2400 x 1200 x 12 mm Type. Jayabell S 10 No. 8 Ex. Jayaboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki lubang pori-pori dan memiliki lapisan tisu akustik</li> <li>-memiliki kemampuan menyerap suara</li> <li>- Dapat mengurangi gaung yang terdapat pada ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyesuaikan dengan kebutuhan fungsi ruang yang perlu adanya pengolahan khusus pada sistem akustik</li> <li>-memberikan kenyamanan pengunjung agar dapat membedakan antara suara yang berasal dari speaker dengan suara langsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area <i>Tourism Information Center</i></li> <li>-Area Galeri Kota</li> <li>-Area <i>Training Workshop</i></li> </ul>

Berdasarkan analisis material di atas maka aplikasi desain pada pola plafon/*ceiling* sebagai berikut,



Gambar 41. Alternatif 1 Desain Plafon lantai 1

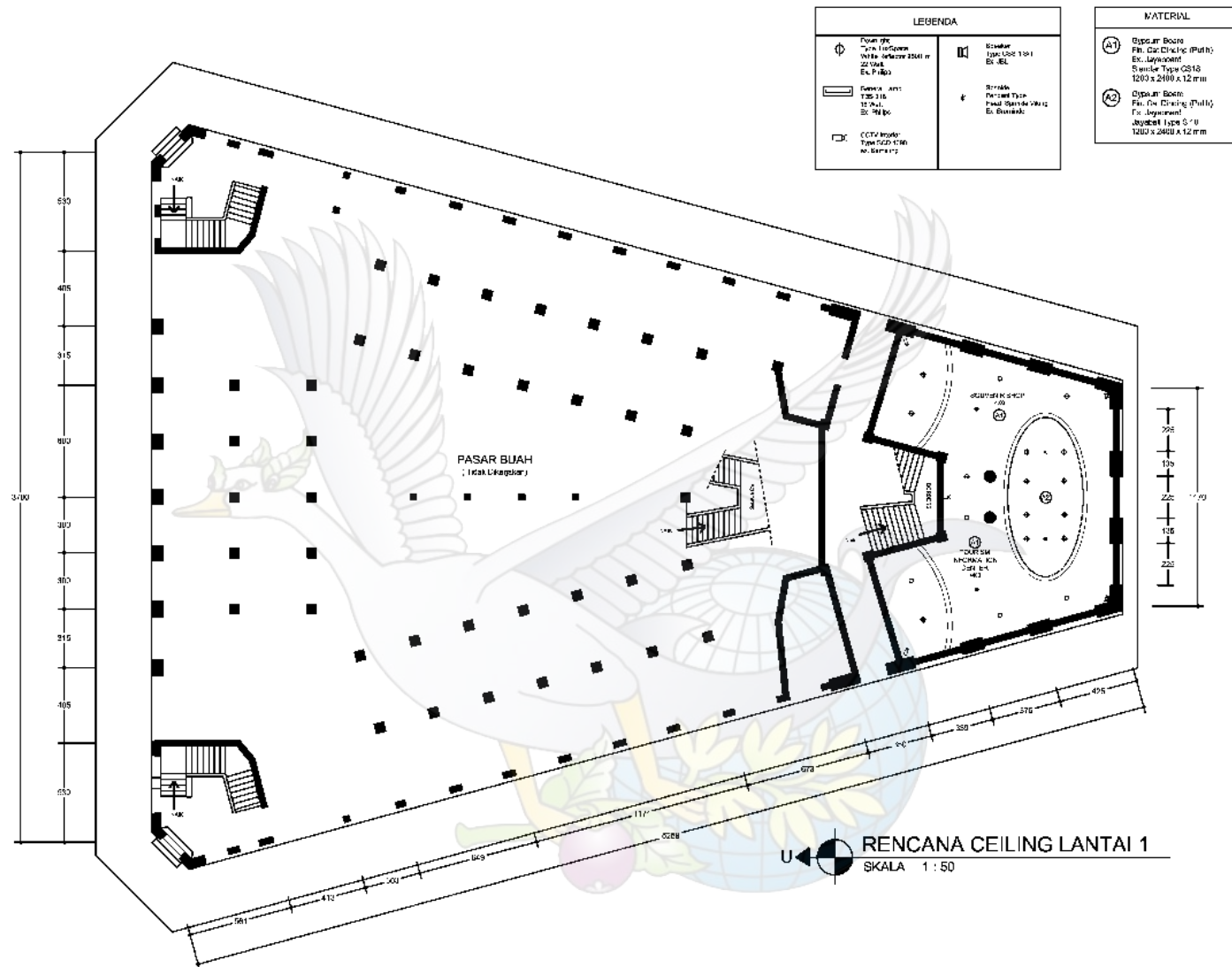


Gambar 42. Alternatif 1 Desain Plafon lantai 2

Analisis alternatif 1 desain rencana plafon :

1. Motif pola plafon menyesuaikan kebutuhan dan fungsi dari masing-masing ruang
2. Penggunaan *down ceiling* pada area *tourism information center* berbentuk persegi sebagai aksen area
3. Menggunakan garis pola atau motif *ceiling* sesuai dengan konsep gaya Avant Garde dan konsep tema Kota Kreatif yakni garis lengkung, garis vertikal dan garis horizontal.





Gambar 43. Alternatif 2 Desain Plafon lantai 1





Analisis alternatif 2 desain rencana plafon/*ceiling* :

1. Material plafon yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang.
2. Material papan *gypsum* akustik ditempatkan pada area-area yang memiliki kebutuhan lebih mengenai sistem akustik
3. Menyesuaikan motif dan bentuk sesuai dengan karakter desain dari konsep gaya *Avant Garde* dan tema Kota Kreatif.

**Tabel 24.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Rencana Plafon

<b>4. Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih</b>					
<b>Alternatif</b>	<b>Fungsional</b>	<b>Fleksibilitas</b>	<b>Tema</b>	<b>Keamanan</b>	<b>Perawatan</b>
<b>1</b>	* *	* *	* *	* * *	* * *
<b>2</b>	* * *	* * *	* * *	* * *	* * *
<b>Terpilih</b>	<b>Alternatif 2</b>				
<b>Keterangan</b>	<p>Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.</p> <p>Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.</p> <p>Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.</p> <p>Tingkat keamanan dalam memilih material.</p> <p>Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.</p>				
Fungsional					
Fleksibilitas					
Tema					
Kemanan					
Perawatan					




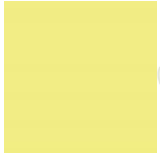

### c. Dinding



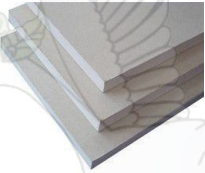

Dinding pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* akan tetap memperhatikan dasar-dasar aturan mengenai revitalisasi bangunan cagar budaya. Pengolahan dinding menggunakan material dinding buatan dengan material papan gypsum, dan tidak merubah struktur maupun dinding asli dari bangunan Pasar Gedhe.

Penciptaan desain bergaya *Avant Garde* pada Galeri Kota Surakarta dan dikemas dalam tema Kota Kreatif ditampilkan dengan menggunakan pola geometris, garis, bentuk, dan bidang sesuai dengan *spirit* desain dari gaya *Avant Garde*. Berikut analisis material dinding yang digunakan pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*,

**Tabel 25.** Analisis material dinding Galeri Kota Surakarta.


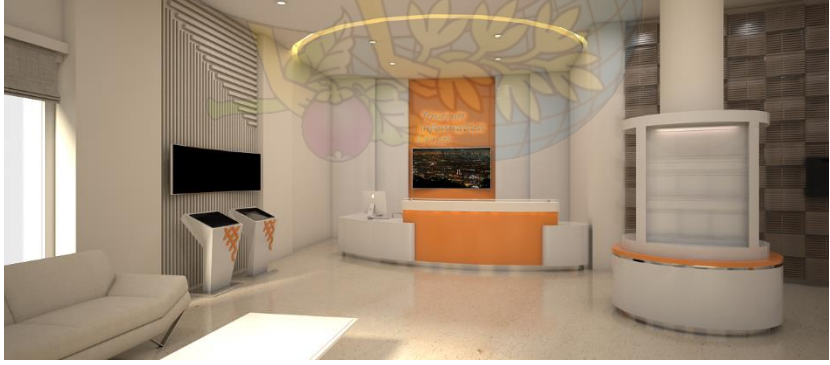
No.	Material	Karakter Material	Pertimbangan Konsep	Aplikasi
1.	 Cat Dinding Brilliant White Ex. Dulux	-Tahan Lama -Warna Awet -Mudah diganti	- Meberikan kesan bersih - Meberikan kesan luas pada ruang	-Area Galeri Kota -Area <i>Tourism Information Center</i> -Area Workshop

2.	 <p>Cat Dinding Lily White Ex. Dulux</p>			-Area <i>Culinary Shop</i>
3.	 <p>Cat Dinding Lily Yellow Ex. Dulux</p>	-Tahan Lama -Warna Awet -Mudah diganti	-Memberikan nuansa hangat - Meberikan efek semangat, kreatif	-Area Kantor -Area <i>Workshop</i>
4.	 <p>Cat Dinding Lime Yellow Ex. Dulux</p>			
5.	 <p>HPL TH 035 AA Citrus Ex. Taco HPL</p>	-Produk Ringan dan Awet  -Harga ekonomis  -pilihan warna dan motif bervariasi	-menggunakan warna sesuai dengan <i>tone colour</i>  - Cepat dan mudah dalam pemasangan.  -Hasil lebih rapi	-Area <i>Training Workshop</i>  -Area Kantor  -Area <i>workshop</i>
6.	 <p>HPL TH 92 WE Orange Weave Taco HPL</p>			

7.	 <p>HPL TH 034 AA Pearl Ex. Taco HPL</p>			
8.	 <p>HPL JI 442 CN74 Light Paulownia Ex. AICA HPL</p>			
9.	 <p><i>Gypsum Board</i> 1200 x 2400 x 16 mm Ex. Jaya Board</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuat</li> <li>-pemasangan konstruksi mudah</li> <li>-Lebih ringan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dapat menggunakan cat dinding sebagai <i>finishing</i></li> <li>-Pemasangan lebih rapi</li> <li>-dapat digunakan pula sebagai dinding akustik pada ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Area Training Wokrshop</li> <li>-Area Culinary Shop</li> <li>-Area Galeri Kota</li> </ul>
10.	 <p><i>Tempered Glass</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Material Kuat</li> <li>-transparan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-dapat menjadi salah satu elemen pembantu untuk cahaya alami masuk ke dalam ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Area Kantor</li> <li>-Area <i>Culinary Shop</i></li> <li>-Area <i>Workshop</i></li> <li>-Area <i>Tourism Information Center</i></li> </ul>


Berdasarkan analisis material di atas, maka diaplikasikan pada dinding sebagai berikut,

**Tabel 26.** Analisis Dinding Area *Tourism Information Center*.

<b>Alternatif Desain Dinding <i>Tourism Information Center</i></b>	
Alternatif 1	
<p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan <i>backdrobe</i> dengan pola persegi yang disusun dinamis dengan menggunakan material fabrics dan plywood dengan <i>finishing</i> HPL</li> <li>- Menambahkan panel pada dinding kanan sebagai estetik background pada furniture komputer interaktif</li> </ul>	
Alternatif 2 ( Terpilih )	
<p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motif <i>backdrobe</i> garis vertikal untuk memberikan kesan formal namun tetap santai dengan kombinasi garis lengkung pada meja <i>receptionist</i>, menggunakan material plywood dengan <i>finishing</i> HPL</li> <li>- Memberikan aksent berupa Garis vertikal dan horizontal pada perabot komputer interaktif</li> </ul>	



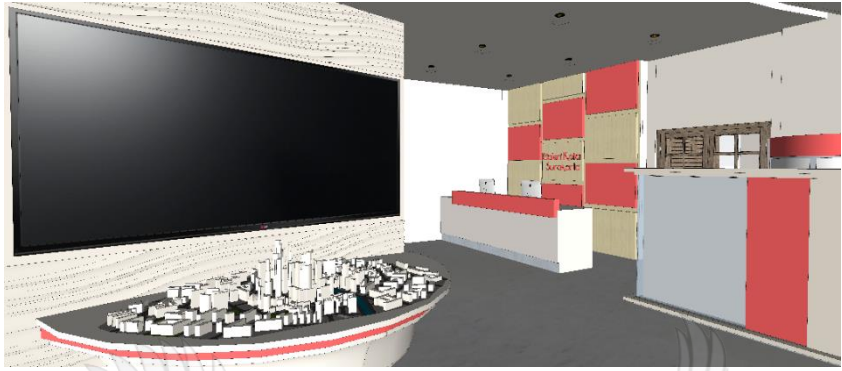

**Tabel 27.** Analisis Dinding Area *Culinary Shop*

<b>Alternatif Desain Dinding <i>Culinary Shop</i></b>	
<b>Alternatif 1</b>	
<b>Dasar Pertimbangan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan panel <i>backdrobe</i> dengan menambahkan rak gantung guna menyimpan/mendisplay produk yang ditawarkan.</li> <li>- Motif garis horizontal dipilih agar memiliki kesan santai pada area ini.</li> <li>- Warna dinding kuning dan orange dipilih karena memiliki efek semangat dan menambah nafsu makan.</li> </ul>
<b>Alternatif 2 ( Terpilih )</b>	
<b>Dasar Pertimbangan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motif persegi pada <i>backdrobe</i> diambil dari spirit desain gaya Avant Garde dengan menggunakan bentuk persegi sebagai ciri khasnya.</li> <li>- Menggunakan nuansa warna kuning dan emas menambah kesan elegan dan memberikan kesan menambah nafsu makan.</li> <li>- Material yang digunakan adalah <i>plywood</i> dengan <i>finishing</i> HPL</li> </ul>



**Tabel 28.** Analisis Dinding Area *Souvenir Shop*

Alternatif Desain Dinding Area <i>Souvenir Shop</i>
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja Kasir dengan panel ambalan dinding sebagai rak tambahan display pada area <i>souvenir shop</i></li> <li>- Meja Kasir menggunakan bentuk yang terkesan formal dan dinamis dengan bentuk meja L guna mempermudah sirkulasi</li> </ul>
<p><b>Alternatif 2 ( Terpilih )</b></p>  <p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panel <i>backrobe</i> pada meja kasir menggunakan material <i>plywood</i> dengan <i>finishing</i> HPL dengan motif garis horizontal dan vertical</li> <li>- Meja Kasir didesain dengan melingkar guna mempermudah pelayanan dan memberi kesan luas pada area <i>souvenir shop</i></li> </ul>

**Tabel 29.** Analisis Dinding Area Galeri Kota

Alternatif Desain Dinding Area Galeri Kota
<p><b>Alternatif 1</b></p> 
<p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panel <i>backdrobe receptionist</i> menggunakan pola persegi dengan material <i>plywood</i> dengan fin HPL</li> <li>- Desain dengan pola persegi sesuai dengan ciri khas Gaya Avant Garde yakni dengan menggunakan betuk persegi.</li> <li>- HPL motif kayu dikombinasikan dengan HPL solid warna merah sebagai aksent dan kesatuan tema dalam ruang.</li> </ul>
<p><b>Alternatif 2 ( Terpilih )</b></p> 
<p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain modern dengan kombinasi material kaca dan <i>plywood</i></li> <li>- Pola garis vertical dan dipilih agar memiliki kesan formal namun tetap santai</li> <li>- Menambahkan hidden lamp sebagai asesoris untuk mendukung nuansa ruang</li> <li>- Warna panel <i>backdrobe</i> menyesuaikan warna dinding agar terlihat menyatu dengan tema ruang</li> </ul>

**Tabel 30.** Analisis Dinding Ruang Staf Pengelola

Alternatif Desain Dinding Ruang Staf Pengelola	
Alternatif 1	
<p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan pola garis horizontal agar ruangan terasa lebih lebar dan memberikan nuansa santai.</li> <li>- Warna dinding dicat dengan menggunakan warna orange dan putih agar memberi nuansa bersih dan semangat kreatif dalam bekerja</li> </ul>	
Alternatif 2 ( Terpilih )	
<p><b>Dasar Pertimbangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain modern dengan menggunakan aksentasi garis abstrak dengan dihiasi <i>hidden lamp</i> pada panel dinding</li> <li>- Warna panel <i>backdrop</i> menyesuaikan warna dinding dan ditambahkan warna orange sebagai <i>point of interest</i> agar ruangan terlihat bersih dan memberikan nuansa kreatif serta semangat dalam bekerja</li> </ul>	

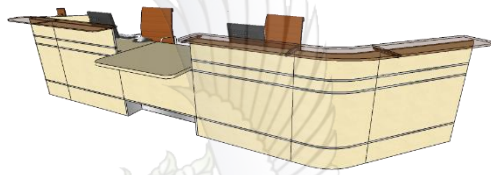
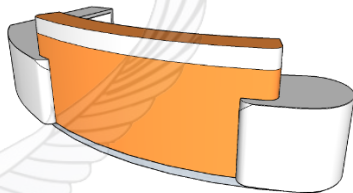


## 15. Unsur Pengisi Ruang

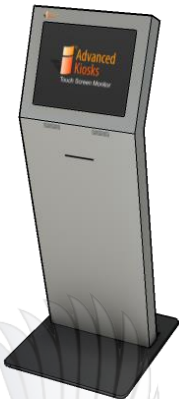
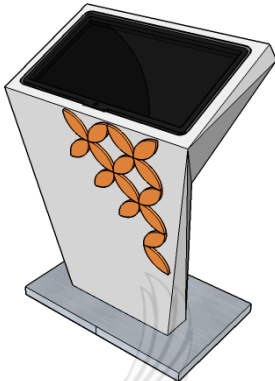
Berikut desain perabot/*furniture* pada Revitalisasi Desain Interior  
*Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*,

### a. Area *Tourism Information Center* dan *Souvenir Shop*

**Tabel 31.** Analisis Desain Perabot Meja Receptionist *Tourism Information Center* Area



Meja Resepsionis					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood, acrylic, stainless steel <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 5500 x 650 x 1100 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL dan Acrylic <b>Ukuran</b> : 4500 x 90 x 1100 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Dimensi meja resepsionis lebih panjang 2. Desain dengan spirit gaya Avant Garde yakni menggunakan aksent garis horizontal			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi yang mengambil dari garis lengkung dan lingkaran menggambarkan kesan dinamis dan mengayomi. 2. Material HPL putih yang terlihat bersih dengan kombinasi aksent warna orange untuk memberi kesan semangat.		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibilitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 32.** Analisis Desain Perabot Komputer Interaktif *Tourism Information Center Area*

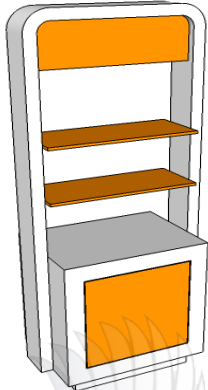
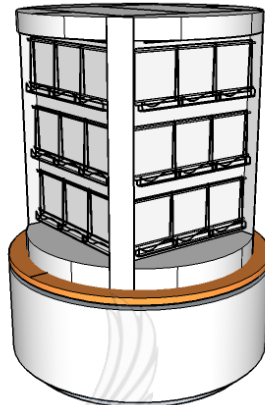
Komputer Interaktif					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 720 x 450 x 1000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood dan <i>Stainless Steel</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 720 x 450 x 1000 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Bentuk dasar sederhana dengan mengambil bentuk dasar persegi			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi mengambil garis yang tegak lurus dengan kombinasi motif batik kawung 2. Material HPL putih yang terlihat bersih dengan kombinasi aksent motif batik kawung berwarna orange sebagai <i>point of interest</i> .		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				



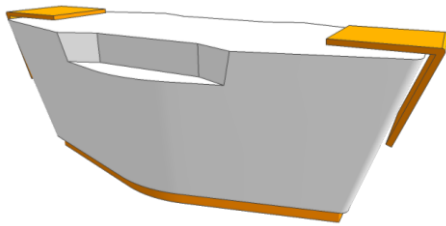
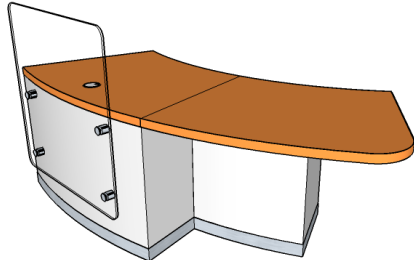
**Tabel 33.** Analisis Desain Perabot Kursi Sofa *Tourism Information Center Area*

Kursi Sofa					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan Fabric <b>Finishing</b> : Fabric <b>Ukuran</b> : 2600 x 1020 x 870 mm <b>Produk</b> : Hush Sofa B&B Italia			<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan Fabric <b>Finishing</b> : Fabric <b>Ukuran</b> : 2500 x 1000 x 870 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Material <i>stainless steel</i> dengan finishing fabric memberi kesan kursi terlihat nyaman ringan dan kuat 2. Penggunaan warna <i>fabric</i> merah untuk memberi kesan semangat dan hangat			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi mengambil dari bentuk dan gaya <i>Avant Garde</i> yakni segitiga yang diterapkan pada kaki sofa dengan bentuk hand rest pada sofa diberi kemiringan 45° untuk memberi kenyamanan pengguna 2. Material <i>fabric cream</i> yang terlihat bersih dengan kombinasi <i>stainless steel</i> memberi kesan modern		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

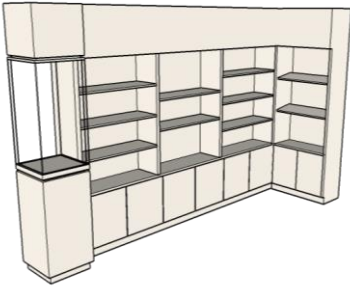
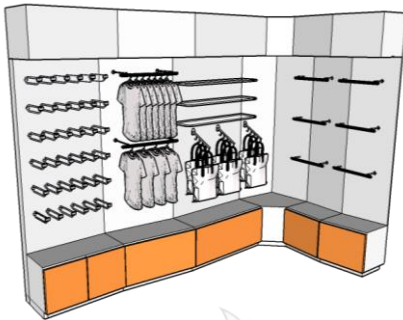
**Tabel 34.** Analisis Desain Perabot Rak Brosur *Tourism Information Center Area*

Rak Brosur					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1200 x 550 x 1800 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood dan <i>acrylic</i> <b>Finishing</b> : HPL dan Acrylic <b>Ukuran</b> : Ø1500 mm Ø 1520 mm t =2000 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Bentuk dasar sederhana dengan mengambil bentuk dasar persegi 2. Tidak memakan tempat yang cukup banyak pada ruangan dan dapat mudah untuk dipindahkan			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi mengambil dari bentuk dasar lingkaran yang memiliki makna mengayomi 2. Material HPL putih dan acrylic guna memudahkan penataan <i>display</i> brosur.		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
<b>Keterangan</b>	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya. Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan. Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna. Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut. Kemudahan dalam perawatan.				
Fungsional					
Fleksibilitas					
Tema					
Kemanan					
Perawatan					

**Tabel 35.** Analisis Desain Perabot Meja Kasir *Tourism Information Center Area*


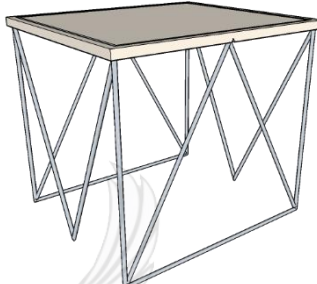
Meja Kasir					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 2500 x 800 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood dan <i>acrylic</i> <b>Finishing</b> : HPL dan Acrylic <b>Ukuran</b> : 2250 x 950 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Mengambil bentuk-bentuk dinamis kombinasi antara segi lima dengan segi tiga. 2. Meja kasir mampu untuk menampung kapasitas 2 orang pelayan kasir			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi mengambil dari bentuk garis lengkung yang dinamis yang disimbolkan saling mengasihi dan jujur 2. Material HPL putih dengan kombinasi acrylic menambah kesan modern. 3. Penutup <i>Acrylic</i> guna melindungi mesin kasir agar tetap aman dari pengunjung dan tidak mengganggu proses pembayaran		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 36.** Analisis Desain Perabot Rak *Display Tourism Information Center Area*



Rak Display					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood, Acrylic <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 6500 x 600 x 3200 mm <b>Produk</b> : Costum			<b>Bahan</b> : Plywood, acrylic, stainless steel <b>Finishing</b> : HPL dan Acrylic <b>Ukuran</b> : 6000 x 600 x 3200 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Dimensi rak display lebih panjang dengan menambahkan storage kaca 2. Menggunakan storage terbuka			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Pengelompokan jenis produk yang dijual untuk memudahkan konsumen 2. Kapasitas produk yang dapat di ditampilkan lebih banyak dan bervariasi 3. Penyimpanan produk lebih aman		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**b. Culinary Shop Area**

**Tabel 37.** Analisis Desain Perabot Meja Makan *Culinary Shop Area*



Meja Makan					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Alumunium, Plywood <b>Finishing</b> : HPL dan Alumunium <b>Ukuran</b> : 700 x 800 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood, <i>stainless steel</i> <b>Finishing</b> : HPL dan <i>stainless steel</i> <b>Ukuran</b> : 700 x 800 x 700 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Material alumunium pipa pada bagian kaki meja terlihat ringan dan kuat 2. <i>Top table</i> menggunakan plywood dengan ukuran yang lebih tipis agar perabot lebih ringan dan perawatan mudah			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi mengambil dari bentuk geometris dari gaya Avant Garde yakni segitiga 2. Penggunaan material Stainless steel dan plywood memudahkan meja untuk digabungkan dengan meja lainnya		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	**	**	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
<b>Keterangan</b>	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
<b>Fungsional</b>	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
<b>Fleksibelitas</b>	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
<b>Tema</b>	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
<b>Kemanan</b>	Kemudahan dalam perawatan.				
<b>Perawatan</b>					

**Tabel 38.** Analisis Desain Perabot Kursi Makan *Culinary Shop Area*


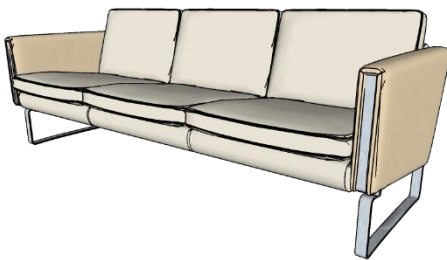
Kursi Makan					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Alumunium <b>Finishing</b> : Cat Besi <b>Ukuran</b> : 550 x 450 x 850 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless steel dan fabric</i> <b>Finishing</b> : <i>fabric</i> <b>Ukuran</b> : 520 x 450 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Material ringan sehingga mudah dipindahkan 2. Transformasi desain dari karakter garis gaya <i>Avant Garde</i> yakni garis horizontal			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Kenyamanan <i>sit rest</i> menggunakan material <i>fabric</i> 2. Material stainless steel yang ringan digunakan untuk memudahkan kursi agar dapat dipindahkan 3. Pemilihan fabric dengan warna cream menyesuaikan nuansa ruangan <i>culinary shop area</i>		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	**	**	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
<b>Keterangan</b>	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
<b>Fungsional</b>	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
<b>Fleksibelitas</b>	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
<b>Tema</b>	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
<b>Kemanan</b>	Kemudahan dalam perawatan.				
<b>Perawatan</b>					



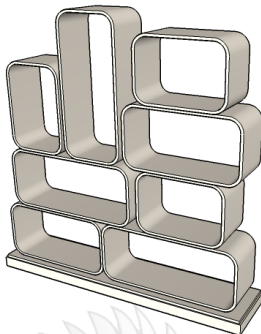
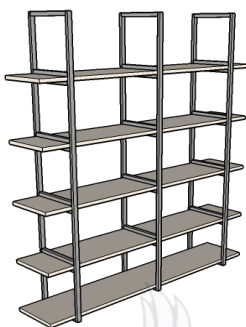
**Tabel 39.** Analisis Desain Perabot Meja Makan *Culinary Shop Area*

Meja Makan					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>Plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1500 x 600 x 480 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless steel</i> dan <i>Plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1500 x 650 x 480 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Menggunakan Material Top Tabel HPL dengan motif kayu untuk menambah kesan natural 2. Material plywood dengan stainless steel ringan dan mudah dalam perawatan.			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Desain modern dan unik pada bagian kaki meja makan 2. Pemilihan material HPL dengan warna putih menambah kesan bersih pada ruangan.		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	**	**	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					


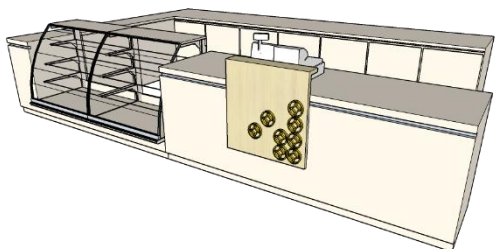
**Tabel 40.** Analisis Desain Perabot Sofa *Culinary Shop Area*

Sofa					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>Fabric</i> <b>Finishing</b> : Cream <b>Ukuran</b> : 1800 x 750 x 650 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless steel</i> dan <i>Fabric</i> <b>Finishing</b> : Fabric Cream dan brown <b>Ukuran</b> : 2000 x 750 x 700 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Kapasitas tempat duduk hanya untuk 2-3 orang 2. Desain dengan mengekspose konstruksi <i>stainless steel</i> pada bagian samping kursi dan belakang menambah kesan kokoh 3. Bahan <i>sit rest</i> yang lebih tebal untuk kenyamanan pengguna			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Kapasitas tempat duduk yang dapat digunakan 3-4 orang 2. Desain <i>sit rest</i> dengan <i>finishing fabrics</i> membuat lebih nyaman ketika duduk 3. Konstruksi <i>stainless steel</i> kokoh dengan ukuran kaki kursi yang cukup lebar		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	* *	* * *	**	* *	* *
2	* * *	* * *	* * *	* * *	* * *
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 41.** Analisis Desain Perabot *Snack Bar Culinary Shop Area*



Snack Bar					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 2000 x 400 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Alumunium dan Plywood <b>Finishing</b> : Cat dan HPL <b>Ukuran</b> : 2000 x 400 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Desain dengan bentuk dasar yang persegi sesuai gaya dari Avant Garde 2. Bahan yang digunakan menggunakan plywood sehingga ringan dan mudah dipindahkan			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Produk yang dapat didisplay kapasitasnya banyak 2. Kemudahan akses konsumen untuk mengambil produk 3. Desain diambil dari karakter bentuk gaya Avant Garde yakni persegi 4. Konstruksi yang kuat karena menggunakan material alumunium		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	***	***	**	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemaman	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 42.** Analisis Desain Perabot Meja *Counter Culinary Shop Area*

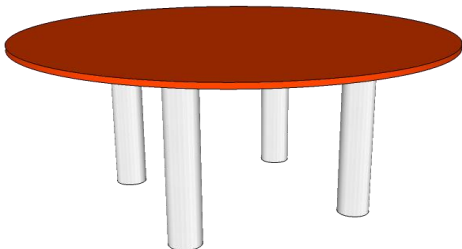
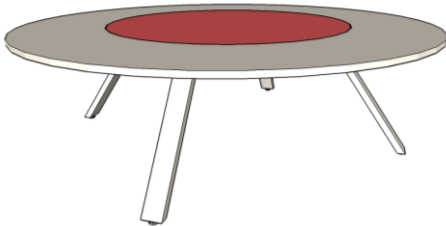
Meja Counter					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood, kaca dan <i>Stainless Steel</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 5000 x 800 x 1150 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood, kaca dan <i>Stainless Steel</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 5000 x 750 x 900 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Pemilihan Material finishing HPL dengan warna kuning dan orange untuk menambah kesan ceria dan hangat 2. Kapasitas produk display lebih banyak 3. Bentuk tidak monotone dengan meja kasir berbentuk setengah lingkaran			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Menambahkan aksesoris motif batik kawung pada meja kasir 2. Kemudahan akses bagi pelayan dan konsumen dalam pembelian di area <i>Culinary Shop</i> 3. Kapasitas lemari penyimpanan lebih banyak		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	***	**	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemaman	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

c. *Training Workshop Area*

**Tabel 43.** Analisis Desain Perabot Kursi Pada *Training Workshop Area*



Kursi Workshop 1					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Kayu dan Plastic <b>Finishing</b> : Clear <b>Ukuran</b> : 450 x 500 x 750 mm <b>Produk</b> : KARE Design			<b>Bahan</b> : Stainless Steel dan plastic <b>Finishing</b> : - <b>Ukuran</b> : 500 x 500 x 750 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Penggunaan kombinasi material kayu dan plastic yang aman bagi pengguna untuk anak umur 5-10 th. 2. Perabot mudah dipindahkan			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Design unik dengan menambahkan aksesoris lubang persegi panjang pada bagian back rest kursi 2. Menggunakan material stainless steel dan plastic sehingga ringan aman bagi anak dan mudah untuk dipindahkan 3. Pemilihan warna cream dan orange untuk menambah nuansa semangat dan kreatif		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemaman	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 44.** Analisis Desain Perabot Meja Lingkaran Pada *Training Workshop Area*


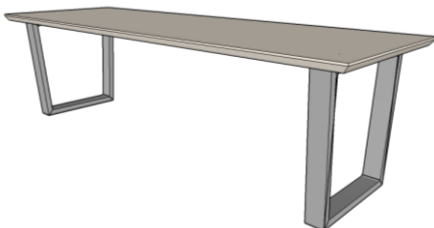
Meja Workshop 1					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>Plastic</i> dan <i>Plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : Ø 1500 mm , tinggi 600 mm <b>Produk</b> : KARE Design			<b>Bahan</b> : Kayu dan <i>Plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : Ø 2000 mm , tinggi 600 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Penggunaan material <i>plastic</i> dan <i>plywood</i> sehingga ringan dan mudah untuk dipindahkan. 2. Pemilihan warna merah untuk <i>top table</i> sebagai daya tarik dan memberi kesan semangat dan kreatif			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi mengambil dari makna mengayomi dan saling mengasihi kemudian diwakili dengan bentuk lingkaran 2. Penggunaan kombinasi material kayu dengan plywood untuk menambah kekuatan konstruksi meja 3. Penambahan aksen HPL bewarna merah agar memberi efek semangat dan kreatif		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					



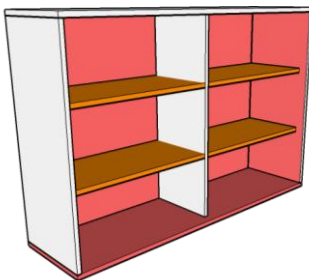
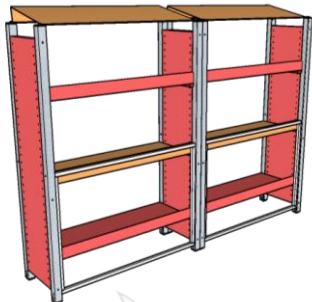
**Tabel 45.** Analisis Desain Perabot Kursi Workshop 2 Pada *Training Workshop Area*

Kursi Workshop 2					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Alumunium dan Kayu <b>Finishing</b> : Cat Kayu <b>Ukuran</b> : 450 x 450 x 750 mm Ø 300 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>plastic</i> <b>Finishing</b> : - <b>Ukuran</b> : 500 x 450 x 900 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Mengambil transformasi bentuk dasar lingkaran sebagai bagian <i>sit rest</i> kursi			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi garis lengkung dijadikan sebagai bagian <i>sit rest</i> kursi sekaligus untuk ergonomi pengguna 2. Warna sit rest plastic orange dipilih agar memberi kesan semangat dan kreatif 3. Material stainless steel dan plastic cenderung ringan sehingga mudah untuk dipindahkan		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya. Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan. Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna. Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut. Kemudahan dalam perawatan.				

**Tabel 46.** Analisis Desain Perabot Meja Workshop 2 Pada *Training Workshop Area*

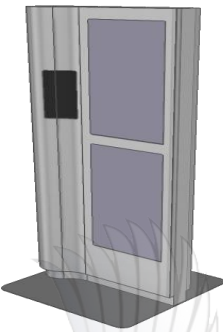
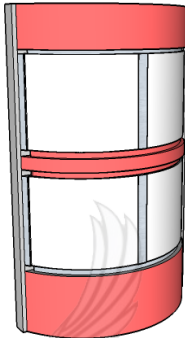
Meja Workshop 2					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>plywood</i> dan Kayu <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 3000 x 450 x 750 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 3000 x 1000 x 900 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Bahan kayu dan plywood lebih aman digunakan oleh pengguna 2. Perabot tidak mudah merusak material lantai			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Konstruksi yang kuat antara stainless steel dengan plywood sehingga meja lebih awet 2. Material stainless steel dan plywood ringan sehingga perabot mudah untuk dipindahkan		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 47.** Analisis Desain Perabot Rak *Toolkit* Pada *Training Workshop Area*

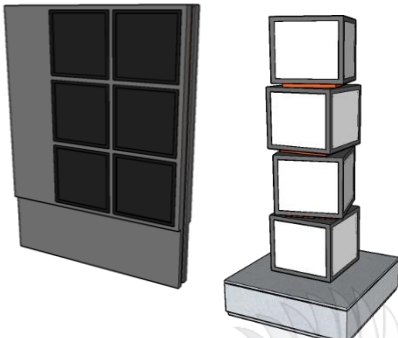
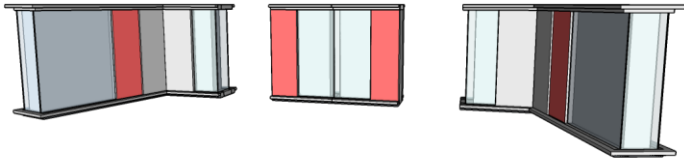
Rak Toolkit					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1200 x 400 x 1000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1500 x 300 x 100 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Material dari plywood dengan finishing HPL, konstruksinya ringan sehingga mudah untuk dipindahkan</li><li>2. Menggunakan HPL dengan warna merah dan orange guna memberi kesan semangat dan kreatif</li></ol>			<b>Dasar Pertimbangan :</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Material Stainless steel guna memperkuat konstruksi dari rak toolkit tersebut</li><li>2. Jumlah storage lebih banyak untuk menampung kapasitas peralatan workshop</li><li>3. Menggunakan HPL dengan warna merah dan orange untuk memberi kesan semangat dan kreatif</li></ol>		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	**	**	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemaman	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

#### d. Area Galeri Kota

**Tabel 48.** Analisis Desain Perabot Panel *Display* Dinding Pada Area Galeri Kota

Panel <i>Display</i> Dinding					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1500 x 500 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1600 x 600 x 2500 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Konten yang dapat dimuat dalam satu panel hanya satu konten 2. Layar <i>display</i> konten berbentuk potrait yang lebar 3. Tidak memakan banyak <i>space</i> dalam ruang Galeri Kota			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Desain menggunakan garis lengkung dinamis 2. Kemudahan pengguna untuk membaca konten yang ada pada <i>display</i> 3. Dapat memuat 2 konten pada satu panel <i>display</i>		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	***	*	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 49.** Analisis Desain Perabot Panel *Display* Pada Area Galeri Kota


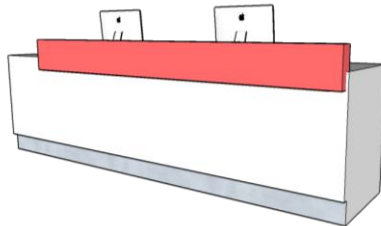
Panel Display						
Alternatif 1			Alternatif 2			
						
<b>Bahan</b> : <i>Plywood, Acrylic</i> <b>Finishing</b> : HPL dan <i>Acrylic</i> <b>Ukuran</b> : 1500 x 500 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel, plywood, dan Acrylic</i> <b>Finishing</b> : HPL dan <i>Acrylic</i> <b>Ukuran</b> : 4500 x 600 x 1900 mm <b>Produk</b> : Custom			
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Perabot tidak memakan banyak tempat pada ruangan galeri kota 2. Konten yang ditampilkan pada panel display kapasitasnya cukup banyak 3. Desain mengambil dari konsep bentuk gaya Avant Garde yakni bentuk persegi dan kubus.			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Desain perabot sesuai dengan alur sirkulasi pengunjung 2. Panel display berukuran lebar sehingga mudah dibaca oleh pengunjung 3. Transformasi desain sesuai dengan gaya Avant Garde dengan mengambil spirit garis horizontal dan vertical 4. Penambahan teknologi sesuai dengan konsep gaya Avant Garde			
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih						
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan	
1	**	***	*	***	***	
2	***	***	***	***	***	
Terpilih	Alternatif 2					
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.					
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.					
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.					
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.					
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.					
Perawatan						

**Tabel 50.** Analisis Desain Perabot Komputer Interaktif Pada Area Galeri Kota

Komputer Interaktif					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : <i>Stainless Steel</i> dan <i>plywood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 3000 x 1000 x 1000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : <i>Playwood</i> <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 2800 x 550 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi garis lengkung yang memiliki makna mengayomi dan kreatif. 2. Menggunakan 2 komputer interaktif dengan ukuran layar yang lebih besar untuk kenyamanan pengunjung 3. Memberikan aksent dengan menggunakan material HPL bewarna merah agar memberi kesan semangat dan kreatif.			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Memaksimalkan space pada ruangan Galeri Kota dengan menambahkan jumlah komputer interaktif 2. Mengambil dari garis dasar berupa garis lengkung 3. Aksent Background Pasar Gedhe sebagai point of interest guna menunjang edukasi pada area Galeri Kota		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	***	**	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemaman	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

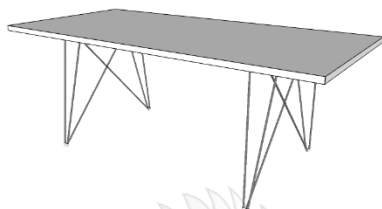
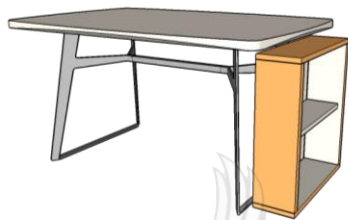


**Tabel 51.** Analisis Desain Perabot Meja *Receptionist* Pada Area Galeri Kota


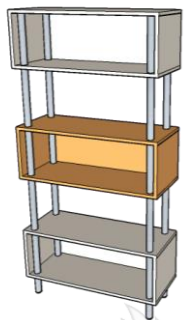
Meja Receptionist					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 3000 x 950 x 1200 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Playwood dan Acrylic <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 4000 x 950 x 1100 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi bentuk mengambil gaya Avant Garde yakni dengan menggunakan aksan garis horizontal			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Transformasi dari bentuk desain gaya Avant Garde yakni persegi 2. Kemudahan dan kenyamanan pengunjung untuk mengakses ke meja resepsionis 3. Material menggunakan warna Acrylic merah sebagai aksan memberi kesan semangat, kreatif dan hangat.		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	* *	* *	* *	* *	* *
2	* * *	* * *	* * *	* * *	* * *
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

e. *Workshop Area*

**Tabel 52.** Analisis Desain Perabot Meja Kerja Pada *Workshop Area*



Meja Kerja					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 3000 x 950 x 1200 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Playwood dan Stainlees Steel <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1300 x 900 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Menggunakan material plywood dan stainless stell sehingga ringan dan mudah di pindahkan 2. Konstruksi kuat Karena terdiri dari 3 pipa stainless steel pada setiap kaki			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Material kombinasi antara plywood dengan stainless steel yang kokoh dan ringan 2. Menambahkan storage untuk kebutuhan pengguna meletakkan peralatan 3. Memberikan aksen dengan material HPL orange agar memberi nuansa hangat, semangat dan kreatif		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	**	**	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 53.** Analisis Desain Perabot Rak Peralatan Workshop Pada *Workshop Area*

Rak Peralatan Workshop					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood dan Kaca <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1200 x 400 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood dan Stainless Steel <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1000 x 400 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Material menggunakan kombinasi kaca dan plywood 2. Menggunakan pintu kaca untuk melindungi peralatan workshop			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Material kombinasi antara plywood dengan stainless steel yang kokoh dan ringan 2. Peralatan dapat mudah dijangkau dan dikelompokkan oleh pengguna. 3. Memberikan aksen dengan material HPL orange agar memberi nuansa hangat, semangat dan kreatif		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	*	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibilitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

## f. Area Kantor Pengelola


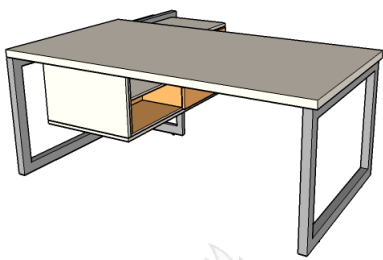
**Tabel 54.** Analisis Desain Perabot Meja Kantor Staf Pada Area Kantor Pengelola Galeri Kota

Meja Kantor Staf					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood dan Kayu <b>Finishing</b> : HPL, Melamin <b>Ukuran</b> : 1500 x 650 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Plywood dan Stainlees Steel <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1500 x 650 x 800 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Penggunaan material motif kayu memberi kesan natural dan tenang 2. Desain tanpa menggunakan storage			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Material kombinasi antara plywood dengan stainless steel yang kokoh dan ringan 2. Menambahkan storage terbuka untuk kenyamanan pengguna 3. Memberikan aksentasi garis zig-zag dengan material stainless steel sebagai elemen estetis dan konstruksi		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	*	***	*	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemamanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

**Tabel 55.** Analisis Desain Perabot Kursi Kantor Pada Area Kantor Pengelola Galeri Kota



Kursi Kantor					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood dan Kayu <b>Finishing</b> : HPL, Melamin <b>Ukuran</b> : 600 x 580 x 850 mm <b>Produk</b> : Herman Miller			<b>Bahan</b> : Alumunium dan Leather <b>Finishing</b> : Leather <b>Ukuran</b> : 600 x 580 x 800 mm <b>Produk</b> : Herman Miller		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Pada bagian hand rest lebih nyaman</li><li>2. Bagian <i>back rest</i> kursi lebih tinggi</li></ul>			<b>Dasar Pertimbangan :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Kursi kantor terlihat ringan dan tipis dengan sandaran kursi yang lebar</li><li>2. Warna kursi mendukung nuansa ruangan kantor</li></ul>		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	*	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
<b>Keterangan</b>	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
<b>Fungsional</b>	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
<b>Fleksibelitas</b>	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
<b>Tema</b>	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
<b>Kemanan</b>	Kemudahan dalam perawatan.				
<b>Perawatan</b>					

**Tabel 56.** Analisis Desain Perabot Meja Pada Area Kantor Pengelola Galeri Kota

Meja Kantor Kepala Pengelola					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 2000 x 100 x 850 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Alumunium dan plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 1850 x 100 x 850 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Meja terlihat lebih luas 2. Tempat penyimpanan terdapat pada bagian kanan meja			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Meja dengan desain modern terkesan bersih dengan penambahan aksesoris HPL warna orange pada bagian <i>storage</i> 2. Tempat penyimpanan meja yang berada disamping kanan untuk menunjang aktivitas pengguna		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	*	***	***
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					



**Tabel 57.** Analisis Desain Perabot Lemari Arsip Staf Pada Area Kantor Pengelola

Lemari Arsip					
Alternatif 1			Alternatif 2		
					
<b>Bahan</b> : Plywood dan Kaca <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 2500 x 500 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom			<b>Bahan</b> : Alumunium dan plywood <b>Finishing</b> : HPL <b>Ukuran</b> : 2500 x 400 x 2000 mm <b>Produk</b> : Custom		
<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Menggunakan pintu kaca untuk storage tertutup 2. Bentuk simple dan sederhana			<b>Dasar Pertimbangan :</b> 1. Kapasitas penyimpanan lebih banyak 2. Kombinasi antara penyimpanan terbuka dan tertutup 3. Menggunakan kombinasi material alumunium dan plywood terkesan ringan dan kokoh		
Indikator Penilaian Alternatif Desain Terpilih					
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	*	***	**
2	***	***	***	***	***
Terpilih	Alternatif 2				
Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Fleksibelitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.				
Perawatan					

## 16. Tata Kondisi Ruang

Tata kondisi ruang merupakan pengaturan kenyamanan ruang yang meliputi pencahayaan, penghawaan dan tata suara/akustik.

### a. Pencahayaan

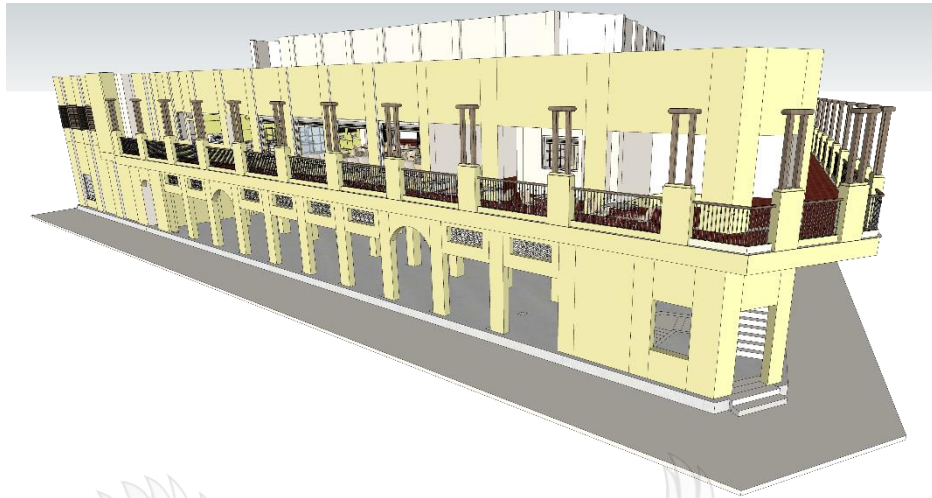
Pencahayaan pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Berikut penjelasannya,

#### 1) Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta didapat dari banyaknya jendela. Hal ini membuat suhu ruangan semakin cepat meningkat karena banyaknya cahaya yang masuk ke dalam bangunan, maka dari itu untuk mencegah hal tersebut penggunaan material berupa *tempered glass* dilapisi dengan kaca *film* dan menggunakan *roman blind* sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang.



**Gambar 45.** Pencahayaan Alami Bagian Depan Bangunan Galeri Kota Surakarta








**Gambar 46.** Pencahayaan Alami Bagian Samping Bangunan Galeri Kota Surakarta

Pada *tourism information center area*, *culinary shop* dan *training workshop area* menggunakan dinding luar dengan material kaca, sehingga ruangan terlihat terang. Pada area galeri kota menggunakan jendela kayu yang dapat ditutup maupun dibuka sehingga intensitas cahaya yang masuk pada ruangan dapat diatur sesuai kebutuhan ruang.

## **2) Pencahayaan Buatan**

Pencahayaan buatan pada Galeri Kota Surakarta didapat dari penggunaan lampu disetiap ruangnya. Berikut tabel yang menjelaskan spesifikasi lampu,

**Tabel 58.** Spesifikasi Lampu

Kode	Spesifikasi	Gambar
DL	<i>Downlight</i> <i>CoreLine Downlight</i> DN130B <i>white reflector</i> 22 Watt (2100 lm) Ex. Philips	
	Master LEDbulb D 18-100W B22 827 A67 Ex. Philips	
GL	Lampu General TBS318 18 W Ex. Philips	
	Master LEDtube VLE 1500mm 20W 865 T8C Ex. Philips	
HL	Vaya Cove LP 3,75 W/30 cm Ex. Philips	

**Tabel 59.** Identifikasi Lampu Ruang


Nama Ruang	Jenis Lampu		
	DL	GL	HL
<i>Tourism Information Center Area</i>			
Souvenir Shop Area			
Workshop Area			
Training Workshop Area			


Culinary Shop Area			
Area Galeri Kota			
Area Servis			
Area Kantor			
<b>Keterangan</b>			
DL = <i>Downlight</i>			
HL = <i>Hidden Lamp</i>			
GL = Lampu general (General Lamp)			

#### b. Penghawaan

Penghawaan pada Pencahayaan alami pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta selain menggunakan penghawaan alami juga menggunakan penghawaan buatan berupa air conditioner. Berikut adalah tabel penjelasannya,

**Tabel 60.** Spesifikasi Penghawaan

Nama	Spesifikasi	Gambar
<i>Air Conditioner</i> (AC)	<i>AC Standing Floor</i> AUX 3pk KFR-71LW/N EX. AUX	
	<i>AC Single Split</i> Deluxe Inverter CS-S10RKP Ex. Panasonic	

<i>Air Curtain</i>	FY-08ESNP Ex. Panasonic	
--------------------	----------------------------	---

**Tabel 61.** Identifikasi Kondisi Penghawaan Ruang



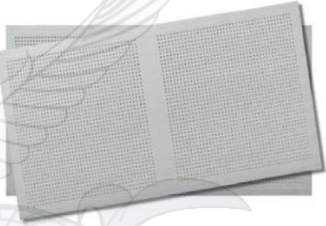
Nama Ruang	Jenis Conditioner		
	AC Standing Floor	AC Split	Air Curtain
<i>Tourism Information Center Area</i>			
<i>Souvenir Shop Area</i>			
<i>Workshop Area</i>			
<i>Training Workshop Area</i>			
<i>Culinary Shop Area</i>			
Area Galeri Kota			
Area Kantor			

### c. Akustik

Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi akustik terkait sumber suara dan peredam suara yang digunakan pada Pencahayaan alami pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta,



**Tabel 62.** Spesifikasi Perangkat Akustik

Nama	Spesifikasi	Gambar
Speaker	Plafon <i>Speaker</i> <i>Control 10 Series</i> Ex. JBL Pro	
	Surface mount subwoofers <i>CONTROL SB2210</i> Ex. JBL Pro	
Peredam Suara	Gypsum Board Akustik 2400 x 1200 x 12 mm Type. Jayabell S 10 No. 8 Ex. Jayaboard	

**Tabel 63.** Identifikasi Perangkat Akustik Ruang





Nama Ruang	Jenis Speaker	
	<i>Ceiling Speaker</i>	<i>Surface mount Subwoofers</i>
<i>Tourism Information Center area</i>		
<i>Souvenir Shop Area</i>		
<i>Area Workshop</i>		
<i>Area Training Workshop</i>		
Area Galeri Kota		
Area Kantor		
<i>Area Exhibition</i>		


## 17. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada gedung merupakan standarisasi yang harus diterapkan sebagai fasilitas keamanan dan kenyamanan pengguna Galeri Kota Surakarta. Kebutuhan keamanan dapat menggunakan *Closed Circuit Television (CCTV)*, *Springkler*, *Fire Extinguisher* dengan sistem keamanan yang terintegrasi tersebut sangat membantu meminimalisir sebuah masalah sistem keamanan dalam bangunan maupun di luar bangunan.

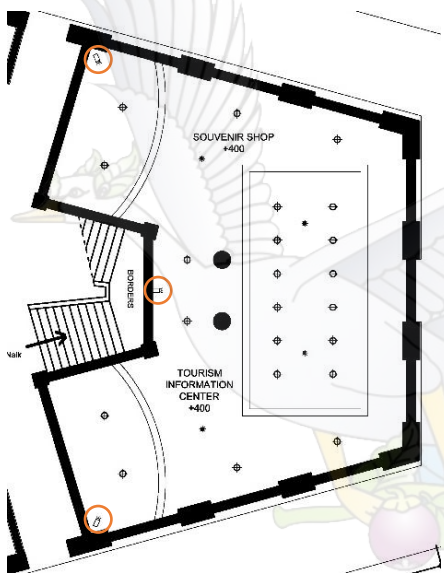
Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi system keamanan yang digunakan pada Galeri Kota Surakarta,

**Tabel 64.** Spesifikasi Alat Keamanan

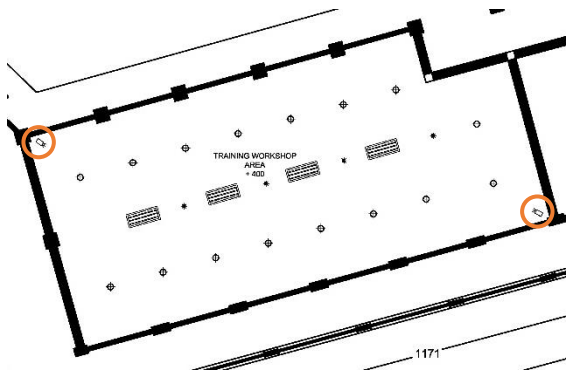
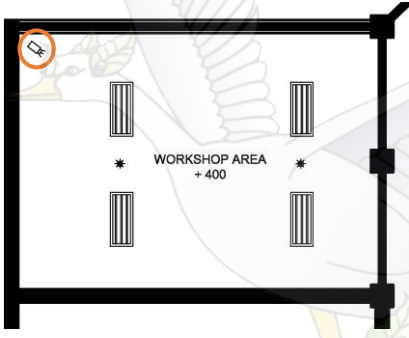
Nama	Spesifikasi
<i>Closed Circuit Television (CCTV)</i>	<div data-bbox="550 1182 710 1373"> Kamera interior Dome SCD-1080 Ex. Samsung </div> <div data-bbox="778 1167 927 1294">  </div> <div data-bbox="975 1182 1134 1373"> Kamera interior IR SCO-5083R Ex. Samsung </div> <div data-bbox="1203 1167 1342 1301">  </div>
<i>Springkler</i>	<div data-bbox="550 1440 821 1574"> <i>Pendant Type Head Sprinkler Viking</i> 68° C, PN: 10139FB Ex. Bromindo </div> <div data-bbox="1102 1440 1190 1592">  </div>
<i>Fire Extinguisher</i>	<div data-bbox="550 1697 901 1832"> <i>Dry chemical powder Stored pressure n<sup>2</sup> (nitrogen)</i> P 1200 ABC 90 (12 kg) Ex. Servvo </div> <div data-bbox="1082 1688 1174 1899">  </div>

<i>Hydrant Box</i>	<p>Dimension : 1250 x 750 x 180 mm</p> <p>Material : Mild Steel</p> <p>Thickness : 1, 2 mm - 2, 0 mm</p> <p>Paint Fiish : Top Coat Powder Coating Red Signal</p>	
--------------------	--	--

**Tabel 65.** Identifikasi Alat Sistem Keamanan Ruang

Area	Deskripsi
 <p><i>Tourism Information Center dan Souvenir Shop Area</i></p>	<p>CCTV pada area ini diletakkan pada sudut ruangan dan pada bagian tengah ruang dengan total keseluruhan jumlah CCTV sebanyak 3 buah.</p> <p>CCTV pada area ini akan merekam semua aktivitas pengunjung dan pengelola yang ada pada area tersebut dan file rekaman CCTV tersebut akan disimpan pada database komputer yang terdapat pada area <i>receptionist tourism information center</i>.</p>

 <p><b>Area Galeri Kota</b></p>	<p>Peletakkan <i>CCTV</i> pada area galeri kota disesuaikan dengan kondisi keamanan dari barang-barang inventaris yang ada pada area tersebut.</p> <p><i>CCTV</i> diletakkan pada sudut dan tengah ruang dengan jumlah total 3 buah <i>CCTV</i> pada area galeri kota.</p> <p>Ruang kontrol untuk <i>CCTV</i> area galeri kota berada pada ruang kantor staf bagian galeri kota.</p>
 <p><b>Culinary Shop Area</b></p>	<p><i>Culinary Shop area</i> terdapat 2 buah <i>CCTV</i> yang diletakkan pada sudut ruangan.</p> <p>Rekaman <i>CCTV</i> pada area ini akan dipantau pada area kantor bagian <i>culinary shop</i>.</p>

 <p><b>Training Workshop Area</b></p>	<p>CCTV pada area training workshop digunakan untuk mengetahui aktivitas pengunjung workshop agar tetap dapat beraktivitas dengan nyaman dan aman.</p> <p>CCTV pada area ini diletakkan pada sudut ruangan dengan total berjumlah 2 buah CCTV.</p> <p>CCTV pada area ini akan dikontrol langsung pada kantor bagian <i>workshop area</i>.</p>
 <p><b>Workshop Area</b></p>	<p>Area <i>Workshop</i> menggunakan 1 buah CCTV yang digunakan untuk mengetahui aktivitas pengelola di bagian <i>workshop</i>.</p> <p>Rekaman CCTV pada area workshop dapat langsung di kontrol pada ruang kantor bagian <i>workshop area</i></p>

## 18. Transformasi Ide Desain ke Gambar Kerja

Bagian ini merupakan bentuk pengaplikasian ide pada pembahasan sebelumnya yang akan di implementasikan pada gambar kerja Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*. Adapun jenis gambar kerja yang dibuat meliputi,

- |   |                         |
|---|-------------------------|
| a. Gambar Denah Awal/ Existing              | Skala 1:50              |
| b. Gambar Denah <i>Layout</i>               | Skala 1:50              |
| c. Gambar Rencana Lantai                    | Skala 1:50              |
| d. Gambar Rencana Plafon                    | Skala 1:50              |
| e. Gambar Potongan A-A'                     | Skala 1:50              |
| f. Gambar Potongan B-B'                     | Skala 1:50              |
| g. Gambar Potongan C-C'                     | Skala 1:50              |
| h. Gambar Potongan D-D'                     | Skala 1:50              |
| i. Gambar Potongan E-E'                     | Skala 1:20              |
| j. Gambar Potongan F-F'                     | Skala 1:20              |
| k. Gambar <i>Detail</i> Konstruksi Interior | Skala 1:1/1:2/1:5/ 1:10 |
| l. Gambar Perabot Terpilih                  | Skala 1:10              |
| m. Skema Bahan dan Warna                    |                         |
| n. Perspektif Ruang                         |                         |



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

#### **A. Pengertian Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe sebagai Galeri Kota Surakarta**

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* merupakan sebuah revitalisasi salah satu bangunan cagar budaya yakni Pasar Gedhe, revitalisasi tersebut mengangkat konsep adaptasi.

Revitalisasi dengan konsep adaptasi adalah pengembangan bangunan cagar budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai kebutuhan saat ini dengan melakukan perubahan yang tetap memperhatikan aspek-aspek nilai dari bangunan cagar budaya dan tidak merusak nilai penting bangunan.<sup>38</sup>

Revitalisasi bangunan *Pasar Gedhe* akan dijadikan sebagai Galeri Kota Surakarta. Galeri Kota Surakarta yang akan dibangun akan menunjang lolosnya Kota Surakarta untuk dinobatkan sebagai kota kreatif berbasis desain oleh UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization* ).

Galeri Kota Surakarta memiliki fungsi sebagai *Hub* kreatif masyarakat Kota Solo dan sebagai edukasi tentang perkembangan Kota Solo. Galeri Kota Surakarta diharapkan dapat menjadi tempat di mana masyarakat, pemerintah, akademisi dapat terhubung dalam aktivitas insan kota, selain itu dapat menjadi pemecahan masalah kreativitas yang ada di Kota Surakarta. Galeri Kota Surakarta mengusung konsep gaya *Avant Garde* yang menampilkan suatu desain interior yang menarik dan

---

<sup>38</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

inovatif, dipadukan dengan tema Kota Kreatif. Perpaduan desain tersebut akan menghasilkan suatu desain yang menarik, inovatif, dan berbeda.

### **B. Denah Lokasi**

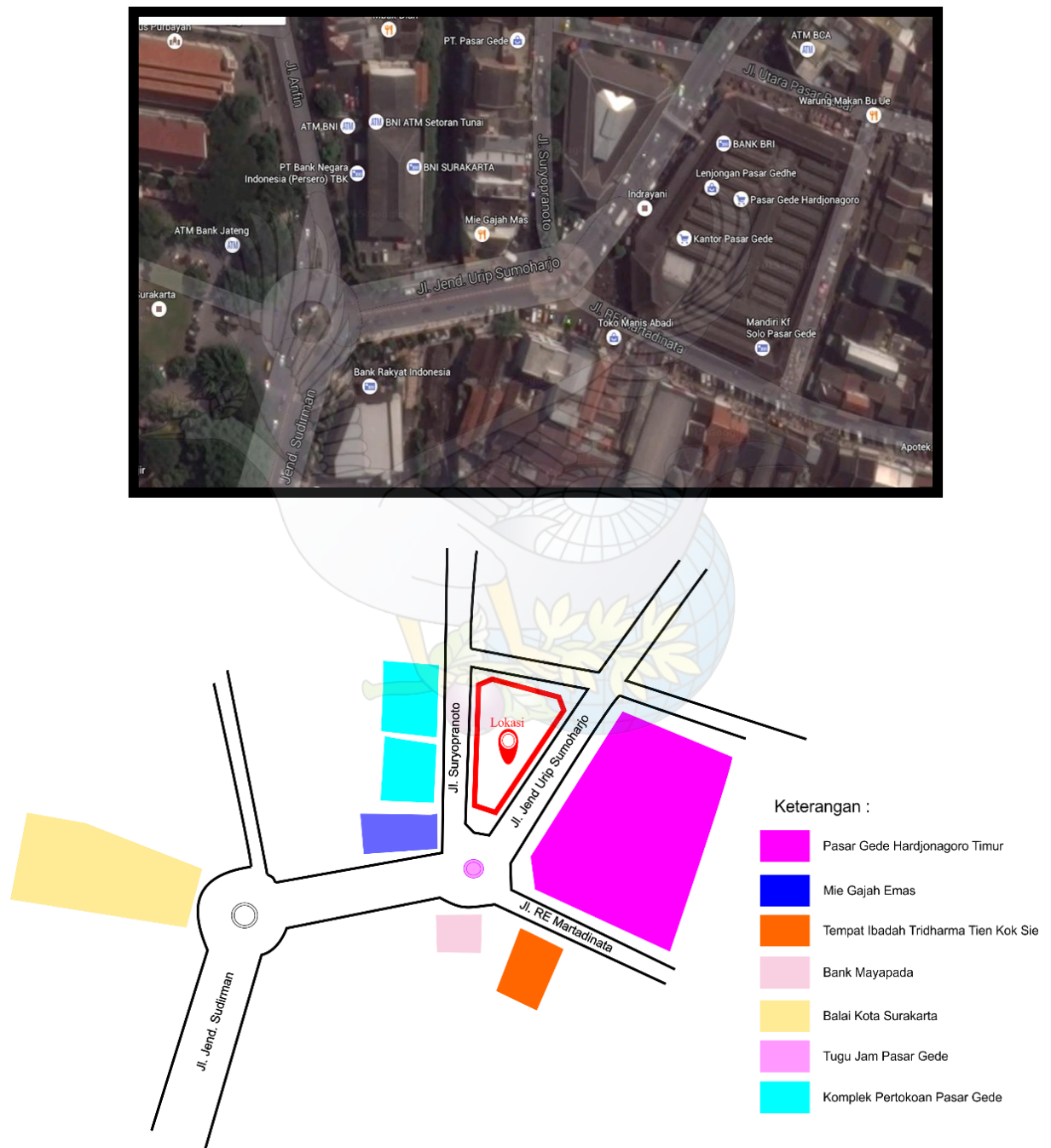
Pemilihan lokasi dalam revitalisasi ini menjadi bagian sangat penting. Pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* ini nantinya akan merevitalisasi bangunan *Pasar Gedhe* bagian barat yang berada di jalan Urip Sumoharjo, alasan pemilihan lokasi tersebut dipilih karena:

1. Lokasi tersebut fasilitas dan sarana sebagai penunjang keberadaan Kota Solo dan mudah dijangkau dari arah manapun sehingga berpotensi didatangi para pengunjung.
2. Kawasan komplek Pasar Gedhe Surakarta merupakan kawasan yang menjadi pusat Kota Surakarta. Sesuai dengan peta rencana tata wilayah Kota Surakarta kawasan perdagangan dan jasa serta kawasan perkantoran.
3. Pasar Gedhe dapat ditempuh oleh pengunjung atau wisatawan dengan kendaraan umu (angkot, taksi, batik solo trans, bus, kendaraan pribadi dan lain-lain).

Berdasarkan data dari Dinas Pengelola Pasar Kota Surakarta, Pasar Gedhe bagian barat terdiri dari 2 lantai, lantai satu digunakan untuk pasar buah sedangkan untuk lantai dua digunakan sebagai Kantor DPU (Dinas Pekerjaan Umum). Revitalisasi desain interior *pasar gedhe* akan menggunakan bagian lantai 1 dan

lantai 2 namun pada lantai 1 hanya bagian depan untuk bagian belakang tetap digunakan sebagai pasar buah.

Berikut ini denah lokasi Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde*,



**Gambar 47.** Site Plan Lokasi Pasat Gedhe

Detail mengenai *site plan Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta* sebagai berikut,

- a. Nama Bangunan : Pasar Gedhe Barat Surakarta
- b. Luas Bangunan :  $\pm 1850 \text{ m}^2$  terdiri dari 2 lantai
- c. Alamat : Jalan Urip Sumoharjo
- d. Gaya Arsitektur : Arsitektur Kolonial
- e. Lingkungan :
  - Utara : Komplek Pertokoan
  - Barat : Mie Gajah Mas
  - Timur : Pasar Hardjonagoro Timur
  - Selatan : Tugu Jam Pasar Gedhe, Bank Mayapada

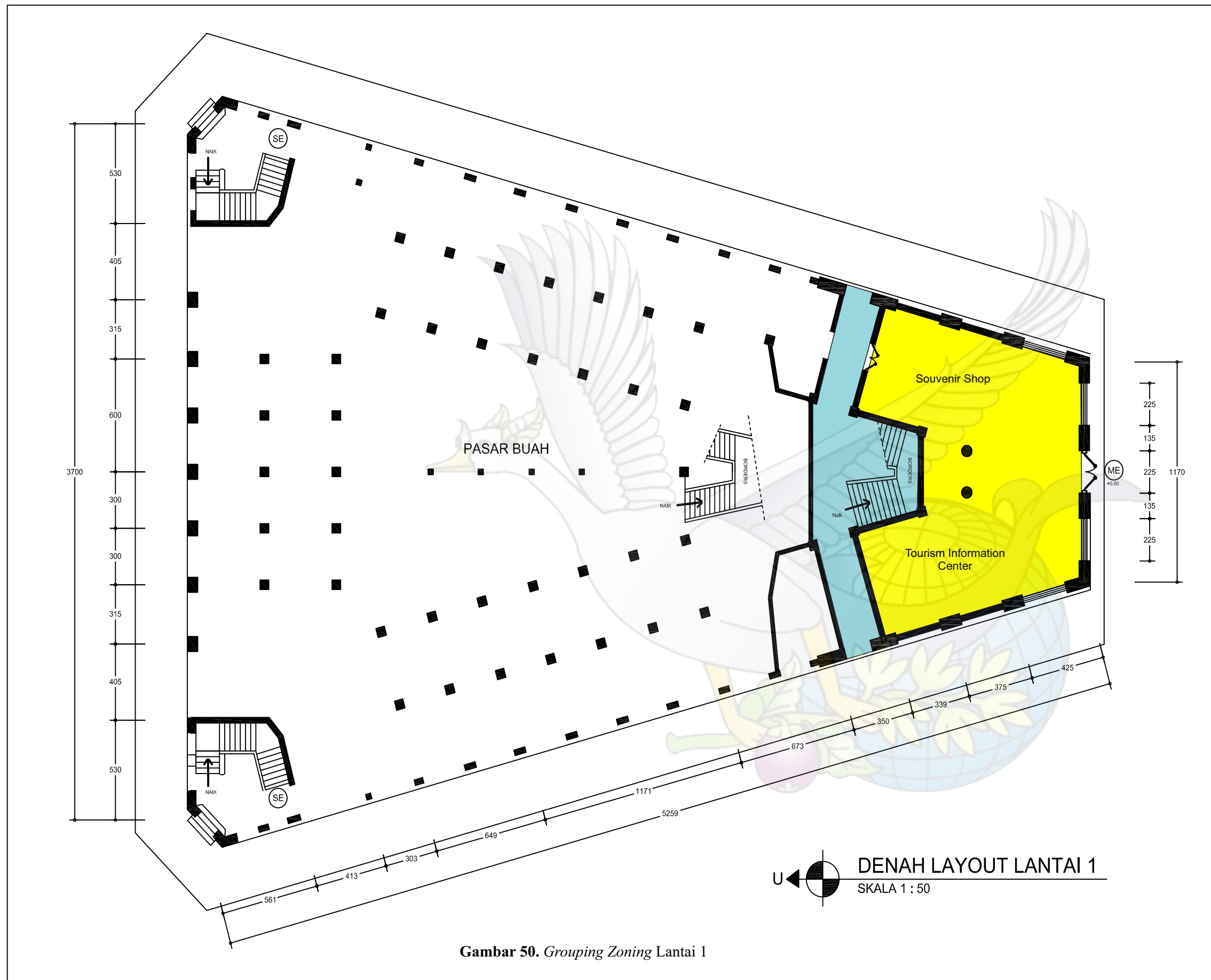


## GROUPING ZONING

*Grouping dan Zoning* ruang pada lantai satu terdiri dari dua kategori yakni area publik dan area sirkulasi. Area publik terletak pada bagian depan yang difungsikan sebagai area *tourism information center* dan *Souvenir Shop*. Letak area publik pada bagian depan difungsikan agar pengunjung atau wisatawan dapat mudah mengakses area tersebut. Area Sirkulasi terletak pada bagian tengah bangunan lantai 1 agar menjadi akses untuk memudahkan pengunjung atau wisatawan menuju ke lantai 2 Galeri Kota Surakarta.

Analisis *Grouping dan Zoning* terpilih pada perancangan karena beberapa kelebihan antara lain :

1. Area dapat mengidentifikasi fungsi dengan sirkulasi yang tepat.
2. Organisasi ruang mampu memberikan kemudahan bagi pengelola dan pengunjung
3. Memudahkan pengelola untuk melakukan *maintenance*
4. Penempatan dan pembagian ruang sesuai dengan fungsi dan aktivitas



Gambar 50. Grouping Zoning Lantai 1



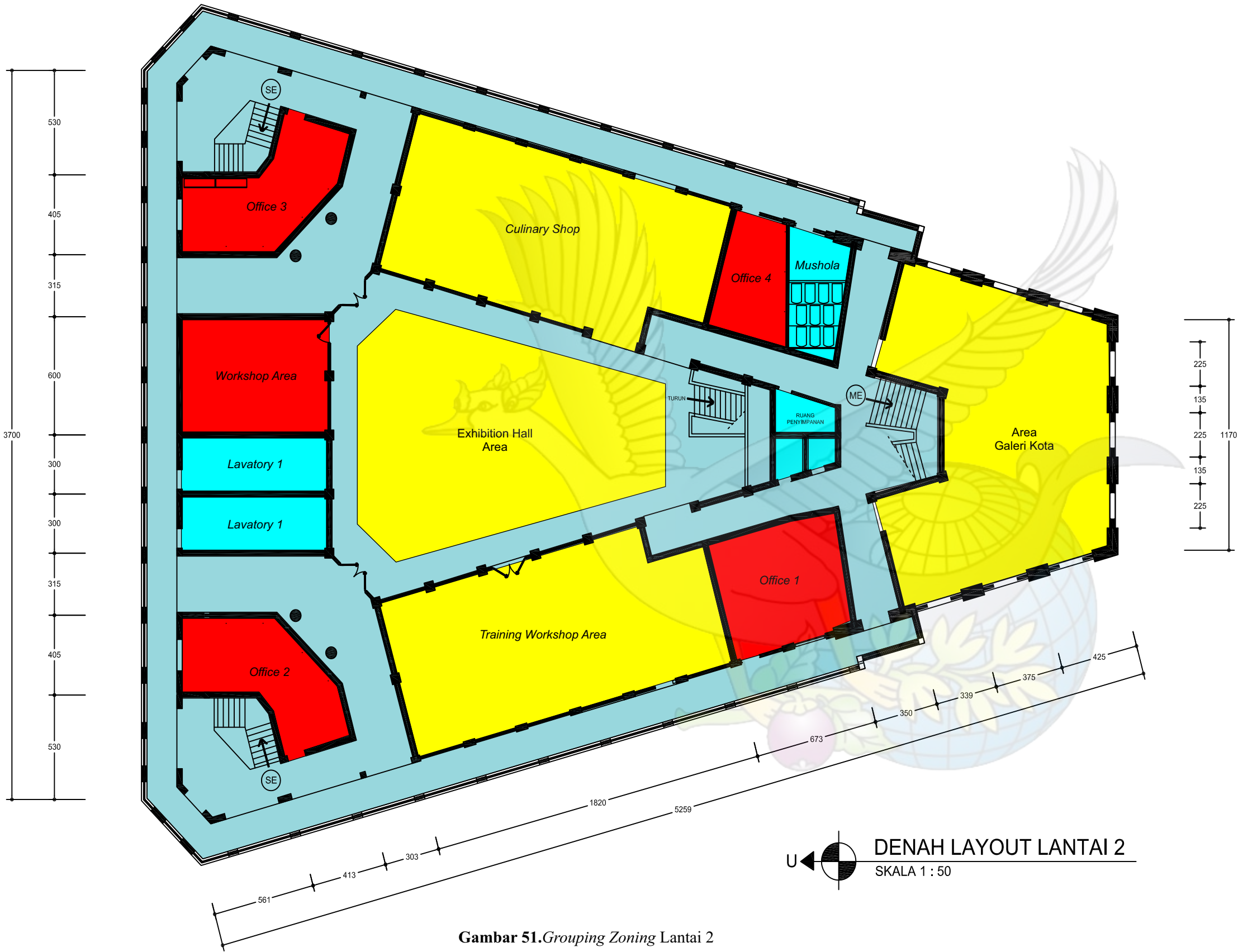


# GROUPING ZONING

*Grouping dan Zoning* ruang pada lantai dua terdiri dari empat kategori yakni area publik, area *private*, area sirkulasi dan area servis. Area publik terdiri dari beberapa ruang antar lain Galeri Kota Surakarta, *workshop*, dan *culinary shop*, sedangkan untuk area *private* merupakan area yang difungsikan untuk kantor pengelola Galeri Kota Surakarta.Area sirkulasi antara lantai satu dan dua dihubungkan dengan menggunakan tangga yang berada ditengah bangunan dan belakang bangunan.

Analisis *Grouping dan Zoning* terpilih pada perancangan karena beberapa kelebihan antara lain :

1. Area dapat mengidentifikasi fungsi dengan sirkulasi yang tepat.
2. Organisasi ruang mampu memberikan kemudahan bagi pengelola dan pengunjung
3. Memudahkan pengelola untuk melaukan *maintenance*
4. Penempatan dan pembagian ruang sesuai dengan fungsi dan aktivitas.



Gambar 51.Grouping Zoning Lantai 2



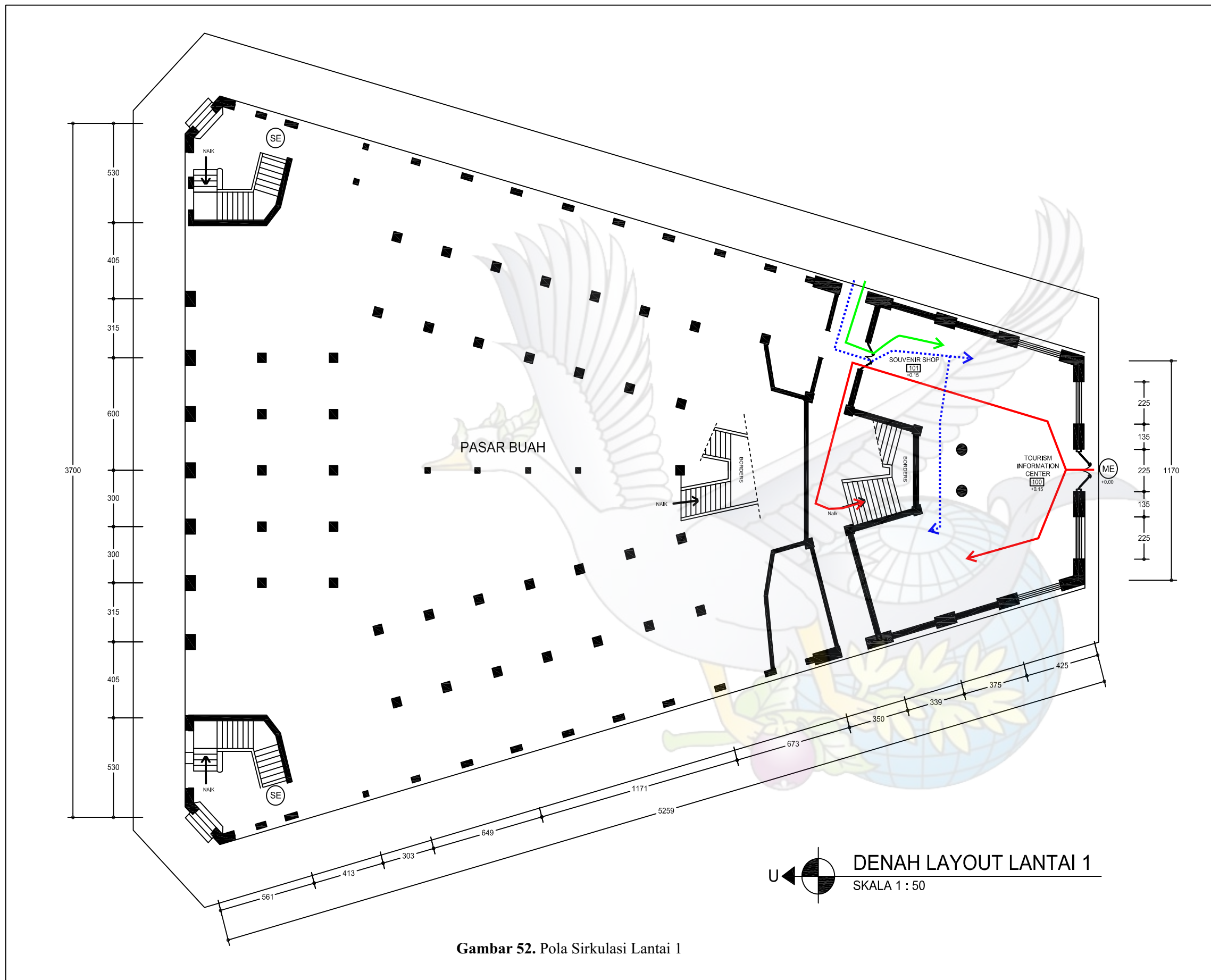
# SIRKULASI

Sirkulasi lantai satu terdapat beberapa area sirkulasi yaitu sirkulasi pengunjung, pengelola dan sirkulasi barang. Sirkulasi pengunjung terdapat pada bagian depan dengan melewati *main entrance*, sedangkan untuk sirkulasi pengelola dan barang masuk lewat *side entrance*.

Sirkulasi Pengunjung mulai dari *main entrance*, area *tourism information center*, *souvenir shop*, kemudian menaiki tangga menuju ke lantai dua. Sirkulasi yang terdapat pada lantai satu berkesinambungan dengan yang ada pada lantai dua agar efektif dan efisien bagi pengunjung dan pengelola.

Analisis sirkulasi ruang terpilih pada perancangan antara lain :

1. Sirkulasi dalam ruang sesuai dengan uraian pengelompok aktivitas
2. Keterkaitan sirkulasi dengan *Zoning Grouping* sangat efisien sehingga mengoptimalkan pengelola dan pengunjung dalam beraktivitas sesuai dengan kebutuhan masing masing.



Gambar 52. Pola Sirkulasi Lantai 1

→ Sirkulasi Pengunjung     
 → Sirkulasi Pengelola     
 → Sirkulasi Barang

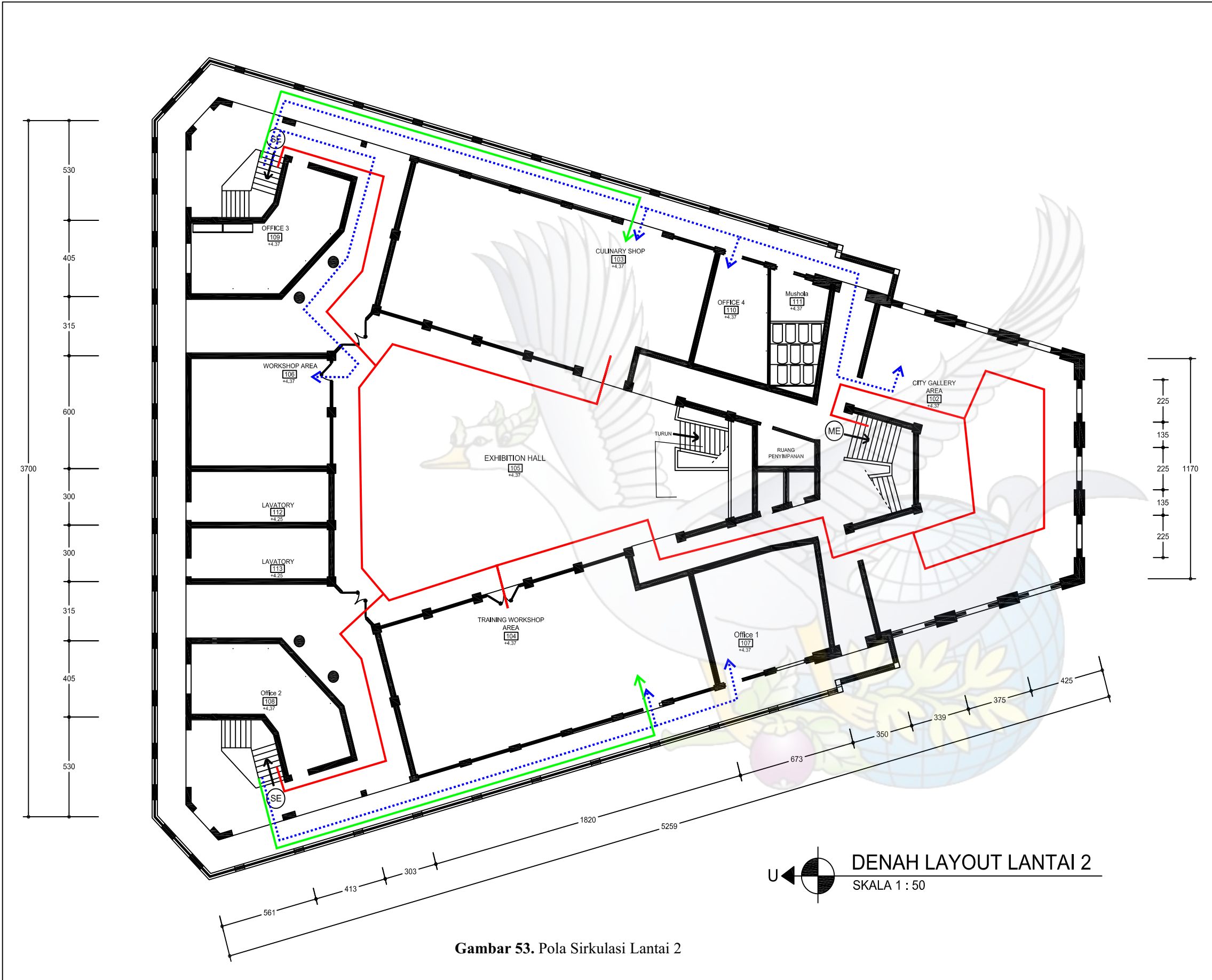
# SIRKULASI

Sirkulasi pada lantai dua terdapat sirkulasi pengunjung, pengelola dan barang lantai dua merupakan pusat dari segala aktivitas yang terdapat pada Galeri Kota Surakarta. Area-area yang terdapat pada lantai dua berkesinambungan dan terpusat pada area *exhibition hall*.

Sirkulasi pengunjung pada lantai dua dimulai dengan naik tangga yang ada pada tengah bangunan kemudian menuju beberapa area yakni area galeri kota, *culinary shop*, dan *workshop*, sedangkan untuk sirkulasi pengelola dan barang untuk menuju ke lantai dua menggunakan tangga yang ada pada *side entrance* bangunan.

Analisis sirkulasi ruang terpilih pada perancangan antara lain :

1. Sirkulasi dalam ruang sesuai dengan uraian pengelompok aktivitas
2. Keterkaitan sirkulasi dengan *Zoning Grouping* sangat efisien sehingga mengoptimalkan pengelola dan pengunjung dalam beraktivitas sesuai dengan kebutuhan masing masing.



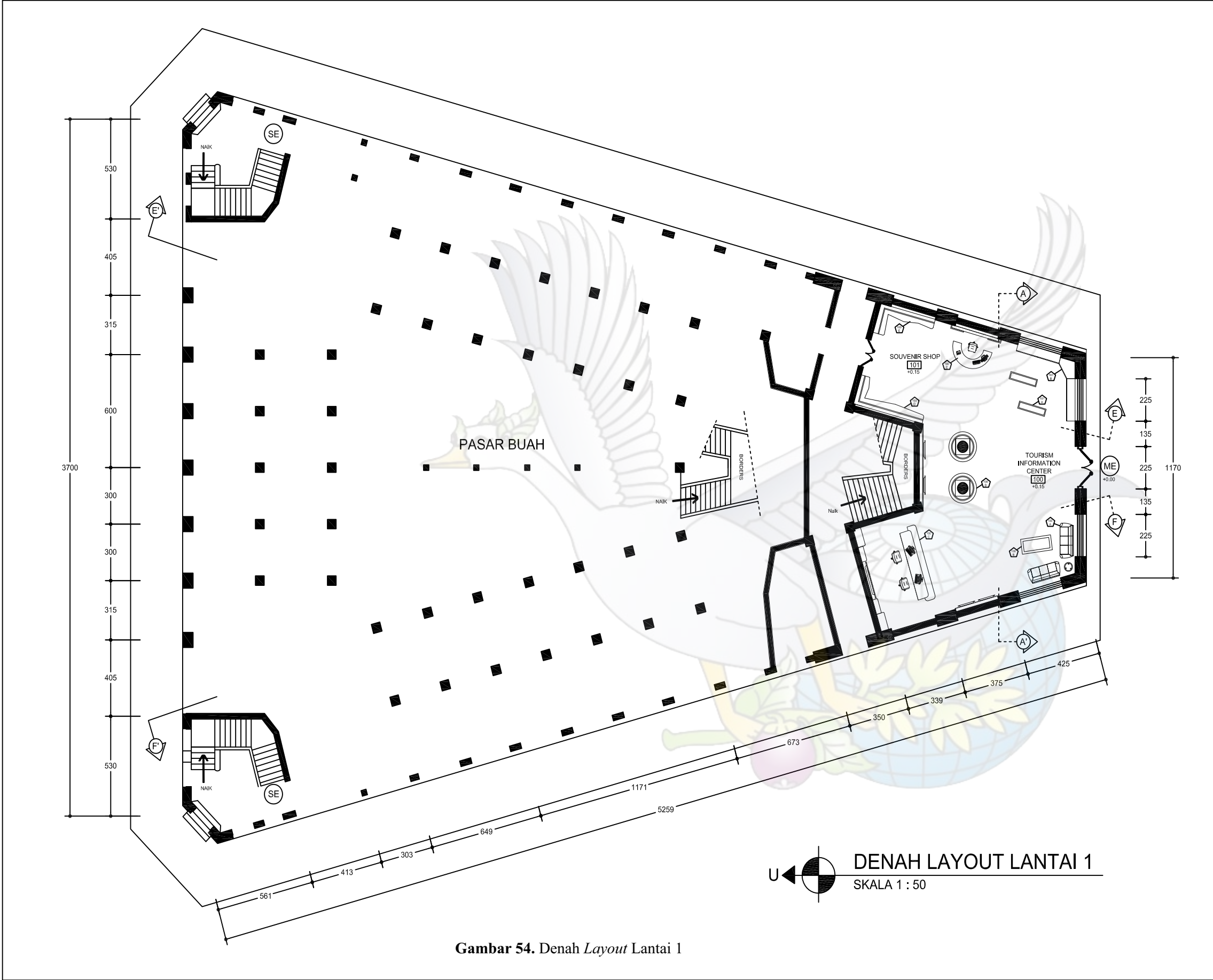
→ Sirkulasi Pengunjung
 → Sirkulasi Pengelola
 → Sirkulasi Barang

# LAY OUT

*Layout* secara keseluruhan lantai satu dan dua dari segi pembagian serta penempatan ruang memberikan sirkulasi yang efektif, efisien, nyaman dan aman. *Layout* dari segi ergonomi, ukuran ruang, akses ruang, ukuran perabot dan tata letak perabot dapat memfasilitas pengguna dengan nyaman dan aman.

Analisis denah *layout* terpilih pada revitalisasi desain, antara lain :

1. Penataan perabot mengintegrasikan dengan sirkulasi dan jarak minimal pengguna aktivitas di dalamnya, sehingga mendukung keselamatan, kenyamanan dan keamanan.
2. Tercapainya kemudahan para pengunjung dan pengelola restaurant untuk melakukan proses sirkulasi.
3. Penempatan tata letak perabot sesuai aktivitas fungsi dari masing-masing ruang.



Gambar 54. Denah Layout Lantai 1

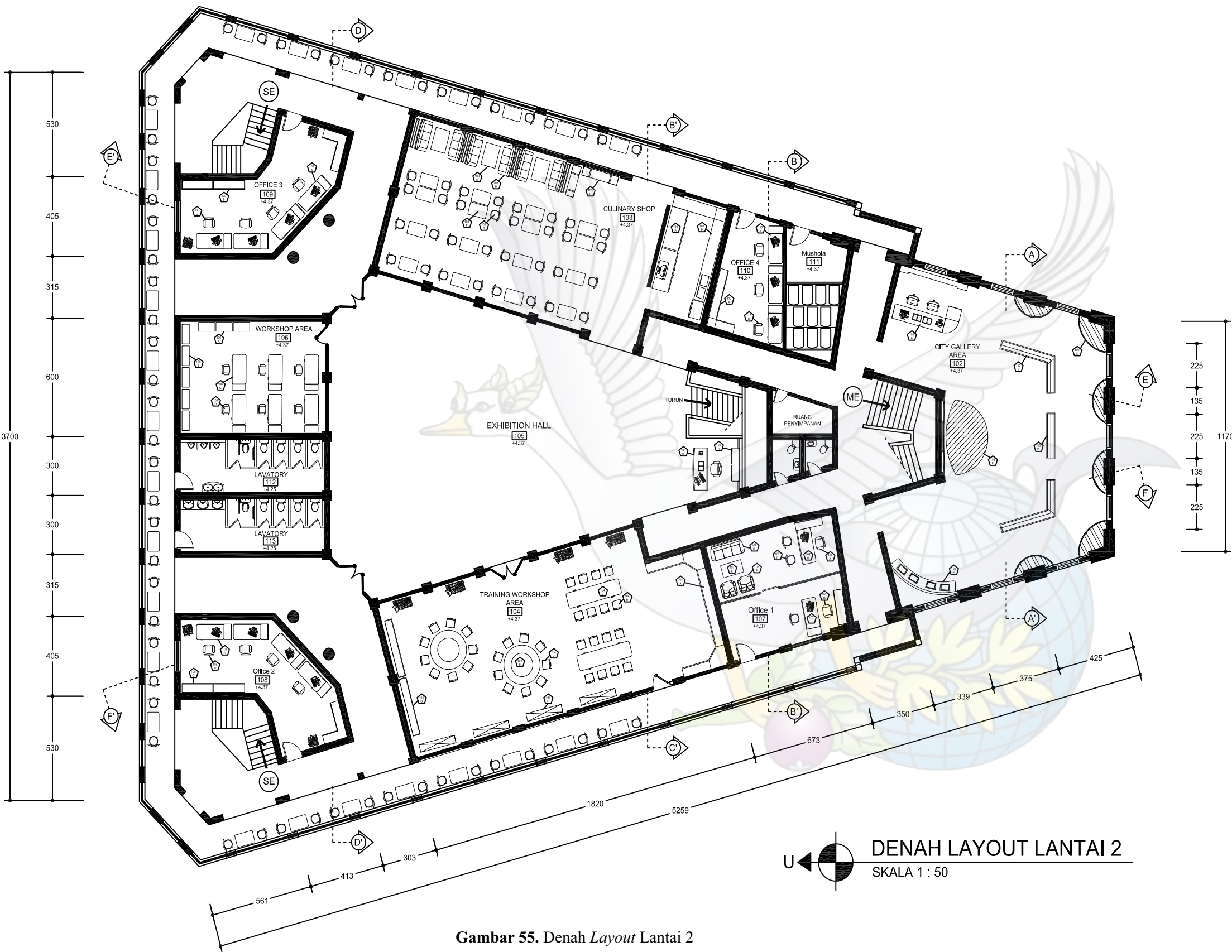


# LAY OUT

*Layout* secara keseluruhan lantai satu dan dua dari segi pembagian serta penempatan ruang memberikan sirkulasi yang efektif, efisien, nyaman dan aman. *Layout* dari segi ergonomi, ukuran ruang, akses ruang, ukuran perabot dan tata letak perabot dapat memfasilitas pengguna dengan nyaman dan aman.

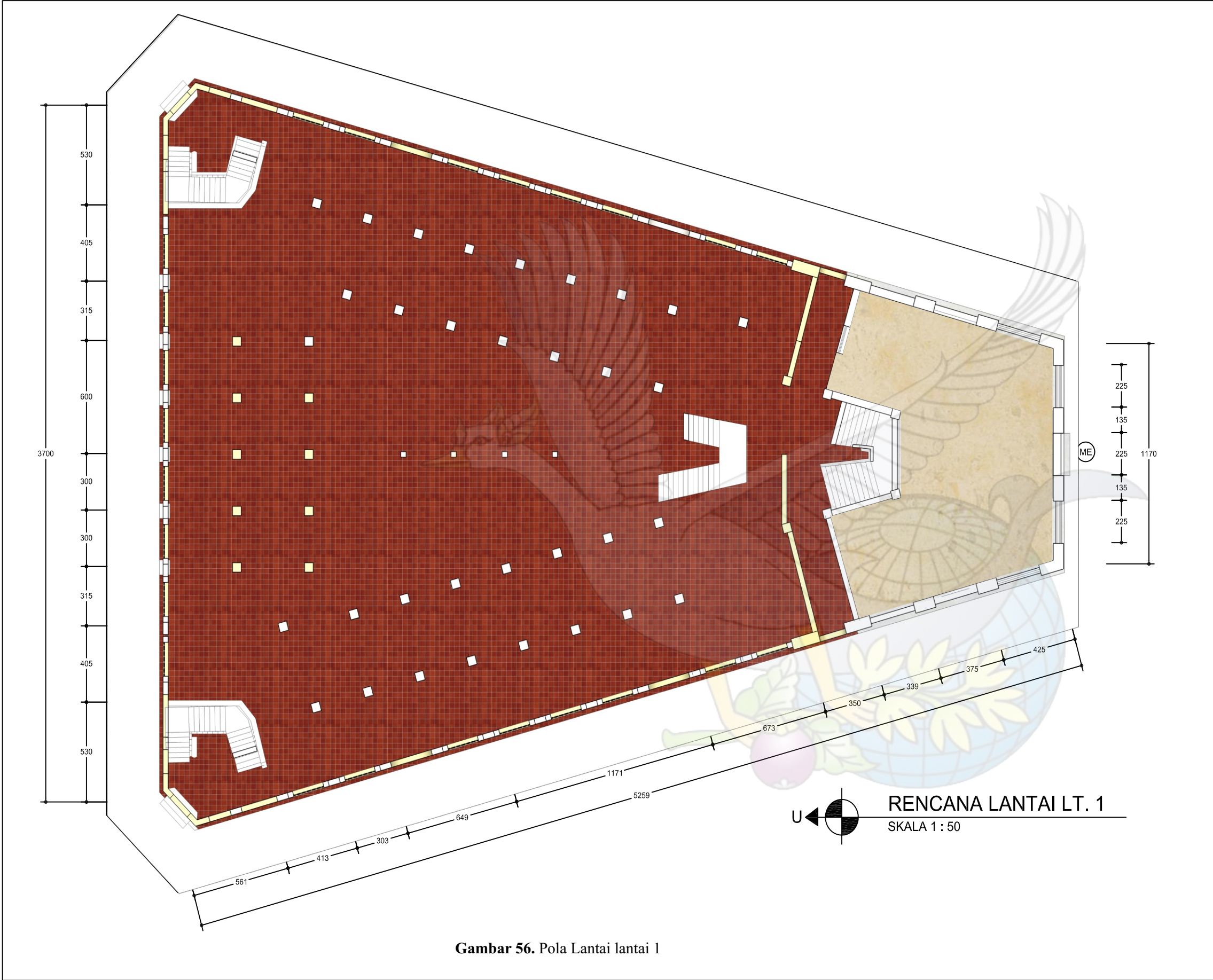
Analisis denah *layout* terpilih pada revitalisasi desain, antara lain :

1. Penataan perabot mengintegrasikan dengan sirkulasi dan jarak minimal pengguna aktivitas di dalamnya, sehingga mendukung keselamatan, kenyamanan dan keamanan.
2. Tercapainya kemudahan para pengunjung dan pengelola restaurant untuk melakukan proses sirkulasi.
3. Penempatan tata letak perabot sesuai aktivitas fungsi dari masing-masing ruang.



Gambar 55. Denah Layout Lantai 2





Analisis pola lantai terpilih lantai satu pada revitalisasi Pasar Gedhe, antara lain,

Kelebihan :

1. Pola lantai terintegrasi dengan sirkulasi sehingga memudahkan alur sirkulasi
2. Pola lantai mempertimbangkan fungsi setiap ruang
3. Material lantai sesuai dengan konsep gaya dan tema interior

Kekurangan :

1. Pemotongan material lantai sulit
2. Varian corak atau motif terbatas.

Granit  
800 x 800 mm  
Aurora Waffle  
Ex. Granito

Lantai Tegel  
200 x 200 mm



# POLA LANTAI

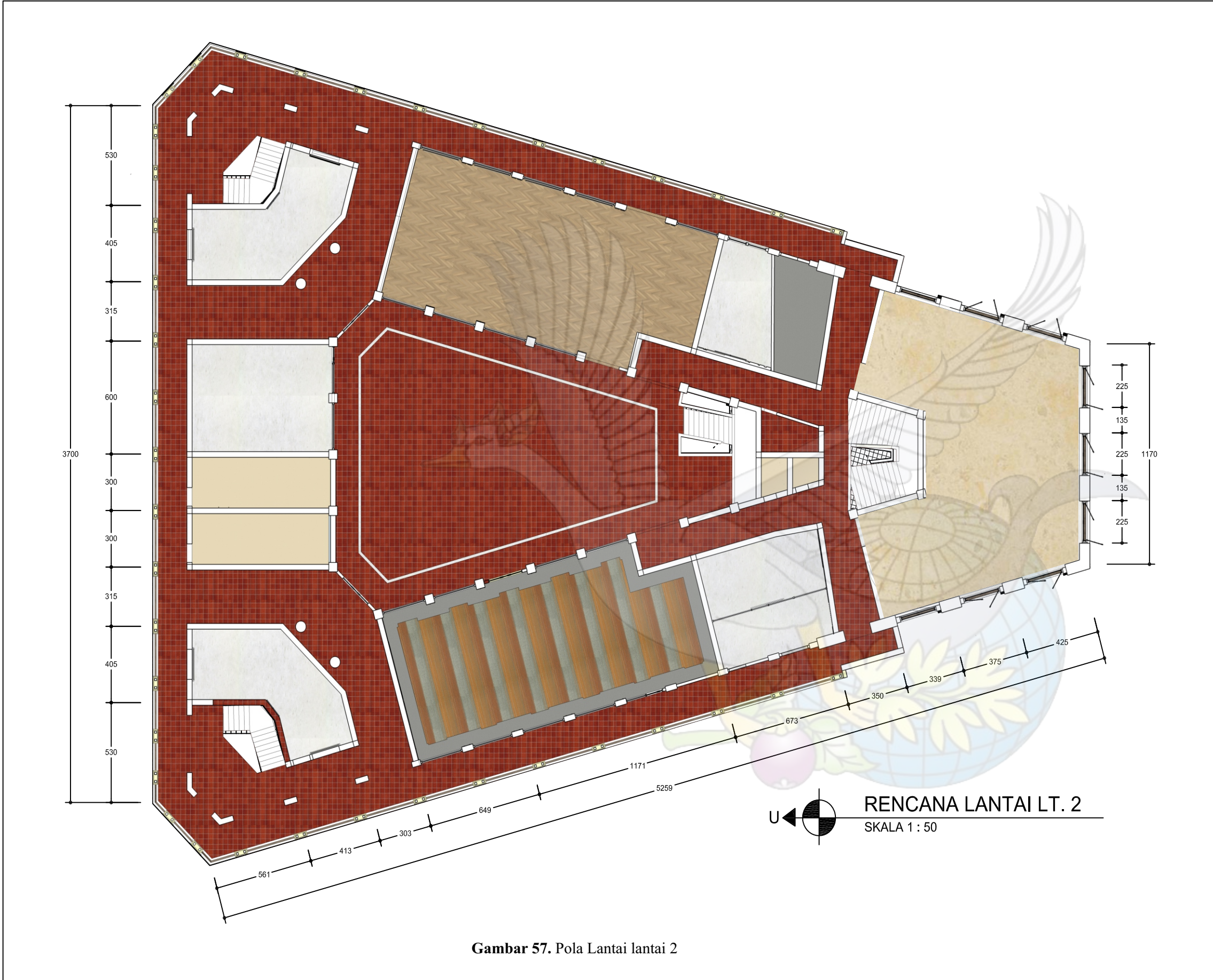
Analisis pola lantai terpilih lantai satu pada revitalisasi Pasar Gedhe, antara lain,

Kelebihan :

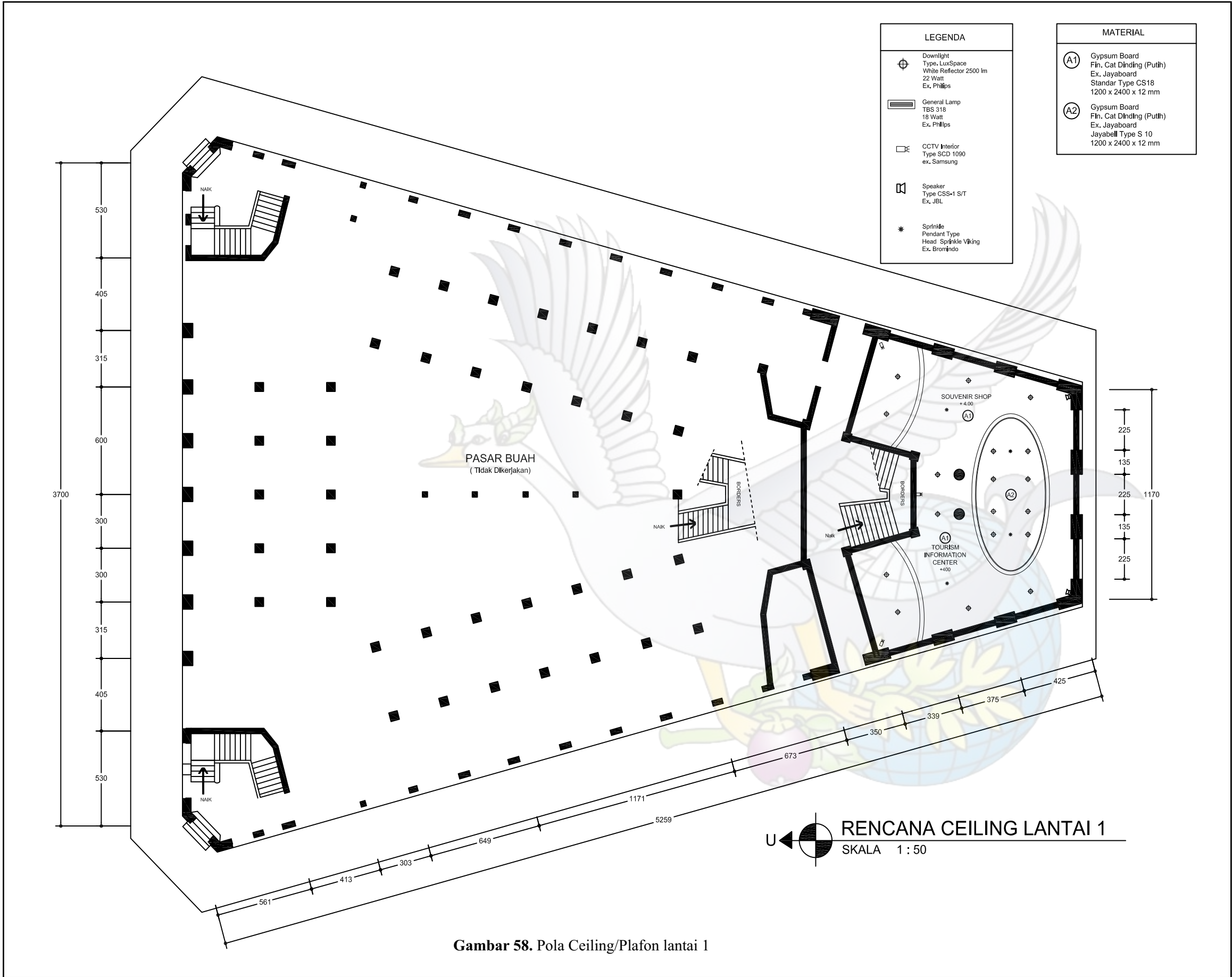
- 1. Pola lantai terintegrasi dengan sirkulasi sehingga memudahkan alur sirkulasi
- 2. Pola lantai mempertimbangkan fungsi setiap ruang
- 3. Perbedaan pola dan material lantai dibedakan di tiap area.
- 3. Material lantai sesuai dengan konsep gaya dan tema interior

Kekurangan :

- 1. Pemotongan material lantai granit sulit
- 2. Varian corak atau motif granit terbatas.
- 3. perawatan secara berkala pada penggunaan lantai parquete area *culinary shop*
- 4. Perawatan secara berkala pada material lantai tegel







Gambar 58. Pola Ceiling/Plafon lantai 1

Analisis pola plafon terpilih lantai satu pada revitalisasi desain, antara lain :

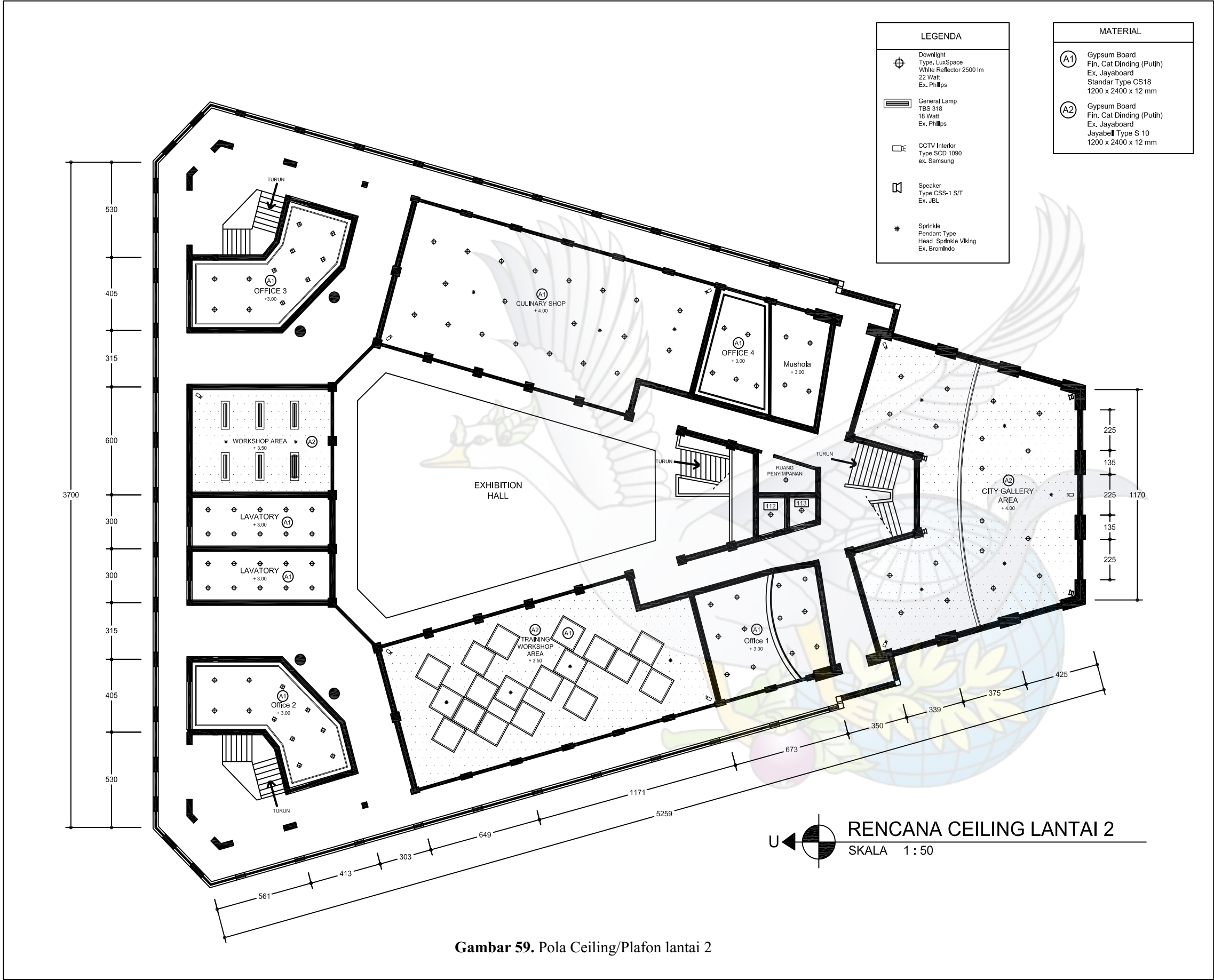
**Kelebihan :**

1. Pola plafon didesain sesuai dengan fungsi ruang, sirkulasi dan suasana ruang.
2. Bahan pembentuk dan *finishing* pada plafon memperhatikan fungsi masing-masing area sehingga tercapai dengan optimal.

**Kekurangan :**

1. Material plafon akustik memiliki perawatan tertentu dengan pembersihan secara berkala.

POLA PLAFON



Gambar 59. Pola Ceiling/Plafon lantai 2

Analisis pola plafon terplih lantai dua pada revitalisasi desain, antara lain :

Kelebihan :

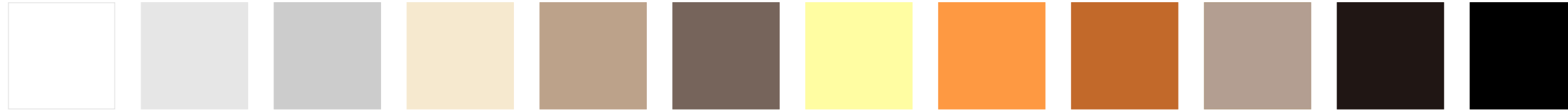
- 1. Pola plafon didesain sesuai dengan fungsi ruang, sirkulasi dan suasana ruang.
- 2. Bahan pembentuk dan finishing pada plafon memperhatikan fungsi masing-masing area sehingga tercapai dengan optimal.

Kekurangan :

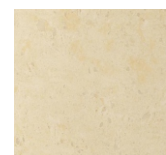
- 1. Material plafon akustik memiliki perawatan tertentu dengan pembersihan secara berkala.
- 2. Pada area workshop pemasangan plafon cukup rumit dalam pengerjaanya.



## Tourism Information Center Area



Gambar 60. Desain Tourism Information Center Area



Granit  
800 x 800 mm  
Aurora Waffle  
Ex. Granito



Acrylic Shelves



Fabrics  
White Cream



Stainless Steel



Plywood

*Tourism information center area* merupakan area publik sekaligus sebagai pintu masuk utama Galeri Kota Surakarta. *Tourism information center* berfungsi sebagai area di mana pengunjung atau wisatawan mencari informasi kota dan destinasi wisata yang ada pada Kota Surakarta. Desain interior dari area *tourism information center* mengangkat konsep gaya Avant Garde. Penggunaan material lantai dengan bahan granit serta beberapa aksesoris seperti panel dinding dengan motif garis horizontal sesuai dengan konsep gaya Avant Garde. Pemilihan corak warna kombinasi antara warna orange dan putih dimaksudkan agar terkesan bersih, hangat dan memberikan kesan kreatif. Pengolahan bentuk geometris dan motif batik kawung digunakan sebagai elemen estetis ruang *tourism information center*.

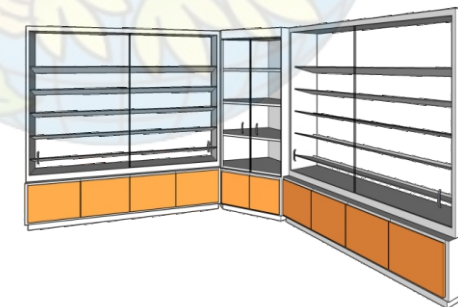
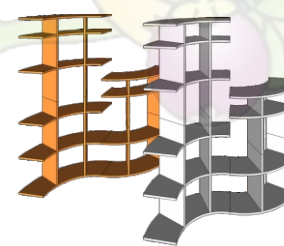
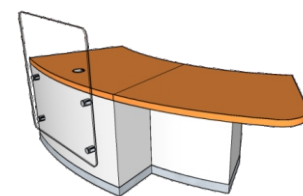
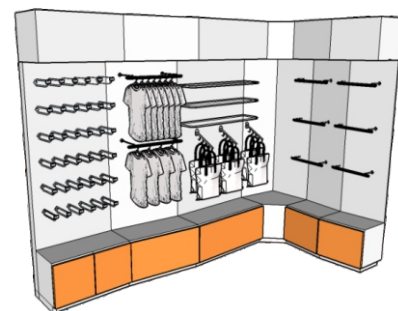




**Gambar 61.** Desain Souvenir Shop Area

## *Souvenir Shop Area*

*Souvenir shop area* merupakan area publik yang menjual berbagai macam produk-produk kreatif khas Kota Surakarta. Produk-produk tersebut dibuat langsung oleh tenaga ahli yang bekerja di *workshop area* Galeri Kota Surakarta berbagai macam produk kerajinan tangan seperti kaos, *totebag*, kain batik, gelas mug, gantungan kunci, miniatur *landmark* kota, dan lain-lain. Perabot yang digunakan untuk *display* produk-produk tersebut didesain agar memudahkan konsumen/pengunjung untuk mencari produk yang diinginkan. Area ini menggunakan lantai granit dengan perabot berwarna putih dengan kombinasi warna orange.



Granit  
800 x 800 mm  
Aurora Waffle  
Ex. Granito



Acrylic Shelves



Fabrics  
White Cream



Stainless Steel



Plywood



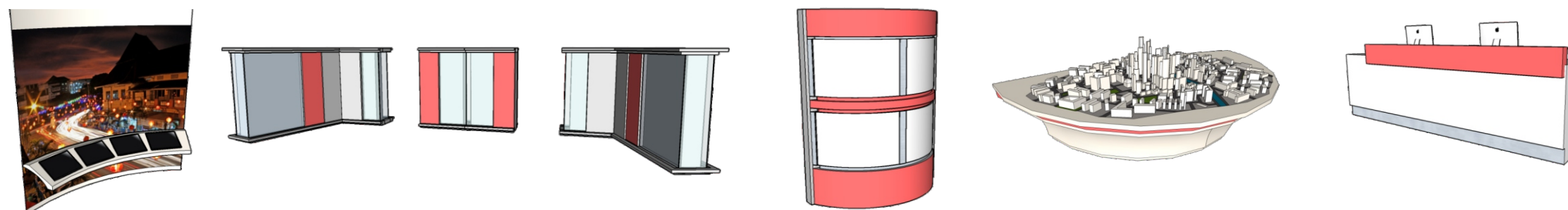
## Area Galeri Kota



**Gambar 62.** Desain Area Galeri Kota view 1



**Gambar 63.** Desain Area Galeri Kota view 2



Area Galeri Kota merupakan area publik yang berfungsi sebagai area edukasi bagi pengunjung Galeri Kota Surakarta. Area ini menampilkan beberapa informasi mengenai bangunan-bangunan landmark dan beberapa kawasan yang bergerak di sektor industri kreatif yang ada pada Kota Surakarta. Selain sebagai area edukasi pada area ini juga menampilkan salah satu teknologi komputer interaktif di mana pengunjung dapat mencoba suatu permainan menata Kota Surakarta. Pengunjung pada area ini difasilitasi dengan hiburan berupa tayangan film Kota Surakarta dari pagi hingga petang dalam bentuk tayangan film.

Desain perabot pada area ini mentransformasikan bentuk dari konsep gaya Avant Garde dan karakter wayang Semar seperti bentuk-bentuk geometris seperti persegi dan garis lengkung. Desain yang menarik dan inovatif menjadi karakter pada area Galeri Kota Surakarta dengan pemilihan warna kombinasi antara warna putih, merah dan orange agar menciptakan nuansa ruang yang bersih, semangat, kreatif, dan hangat.





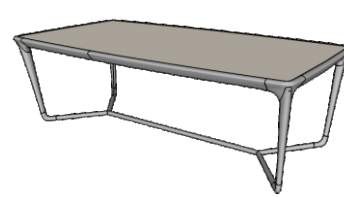
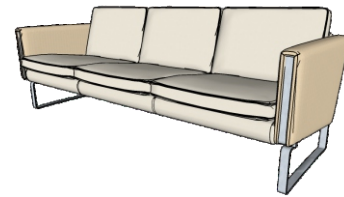
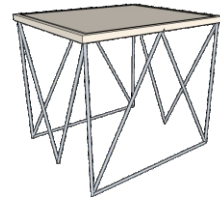
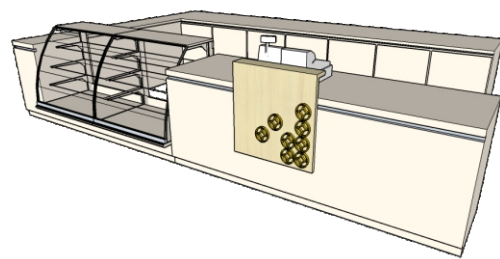
Gambar 64. Desain Culinary Shop view 1



Gambar 65. Desain Culinary Shop view 2

# Culinary Shop Area

*Culinary shop area* merupakan area publik yang berfungsi sebagai area penjualan berbagai macam produk-produk makanan khas Kota Surakarta. *Culinary shop area* dengan sistem penjualan sejenis dengan café. Area ini menggunakan teknologi yang diterapkan pada proses pembelian makanan dengan menggunakan komputer interaktif untuk memesan makanan. Desain *culinary shop area* mentransformasikan karakter desain dari konsep gaya Avant Garde dan karakter wayang Semar. Karakter wayang Semar diwakili dengan menggunakan garis lengkung pada motif hiasan dinding sedangkan karakter Avant Garde diwakili dengan bentuk geomtris seperti persegi dan segitiga. Pemilihan material lantai pada area ini menggunakan *parquete*, sedangkan untuk warna dinding menggunakan warna putih dan kombinasi warna kuning dan emas.



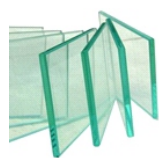
Stainless Steel



Plywood



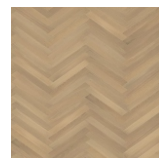
Pipa  
Stainless  
Steel



Kaca



Fabrics  
White Cream



Parquete Laminate Floor  
240 x 80 x 8,3 mm  
Velvet Maple  
Ex. Lantai Kayu Asia



Pipa Stainless  
Steel





Gambar 66. Desain Training Workshop Area



Stainless Steel



Plywood



Carpets  
Wall to wall  
Ex. Karpet Tile



Carpets  
Wall to wall  
Ex. Karpet Tile



Stainless Steel



Pipa Stainless Steel

## Training Workshop Area

*Training workshop area* merupakan area publik yang digunakan pengunjung untuk mencoba berinovasi dan berkarya membuat suatu produk, area ini memiliki konsep ide sesuai dengan esensi dari Galeri Kota Surakarta yakni sebagai *Hub* kreatif masyarakat. Pada area ini menggunakan lantai berbahan carpet yang aman dan nyaman. Dinding pada area ini dihiasi dengan kombinasi warna putih, orange dan merah, di mana warna orange dan merah memiliki karakter yang dapat membuat nuansa ruang menjadi kreatif, semangat dan hangat. Pada area ini yang notabene digunakan untuk aktivitas workshop maka pencahayaan yang digunakan adalah *general lamp* yang didesain dengan bentuk persegi serta tambahan dari pencahayaan alami berupa sinar matahari langsung guna memberikan kenyamanan bagi pengguna *training workshop area*.

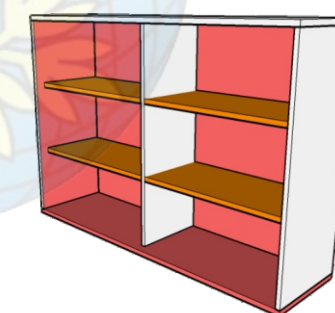
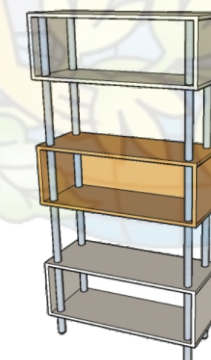
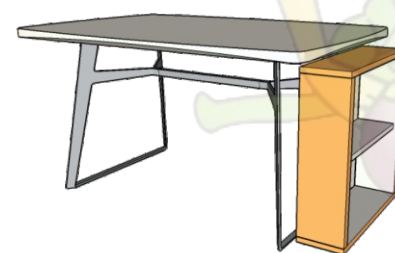
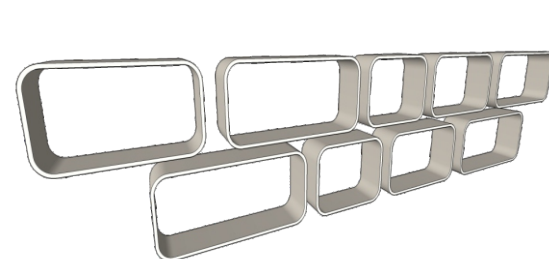




## Workshop Area



*Workshop area* merupakan area private yang digunakan oleh staf tenaga ahli yang ada pada Galeri Kota Surakarta, staf tenaga ahli tersebut mengerjakan produk-produk kreatif yang nantinya akan dijual di area *souvenir shop*. Pada area ini pengunjung tidak diperbolehkan masuk akan tetapi pengunjung masih dapat melihat proses bekerja dari para staf tenaga ahli karena pada dinding luar area ini menggunakan material kaca. *Workshop area* yang notabene digunakan untuk bekerja secara *detail* membuat produk, maka pencahayaan menggunakan beberapa *general lamp* dan dari segi perabot menggunakan perabot dengan desain yang memudahkan staf ahli dalam mengerjakan suatu produk. Dinding pada area ini diberi aksent berwarna orange agar memiliki kesan semangat kreatif, dan inovatif sesuai dengan prinsip gaya Avant Garde



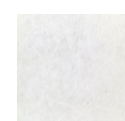
Stainless Steel



Plywood



Stainless Steel

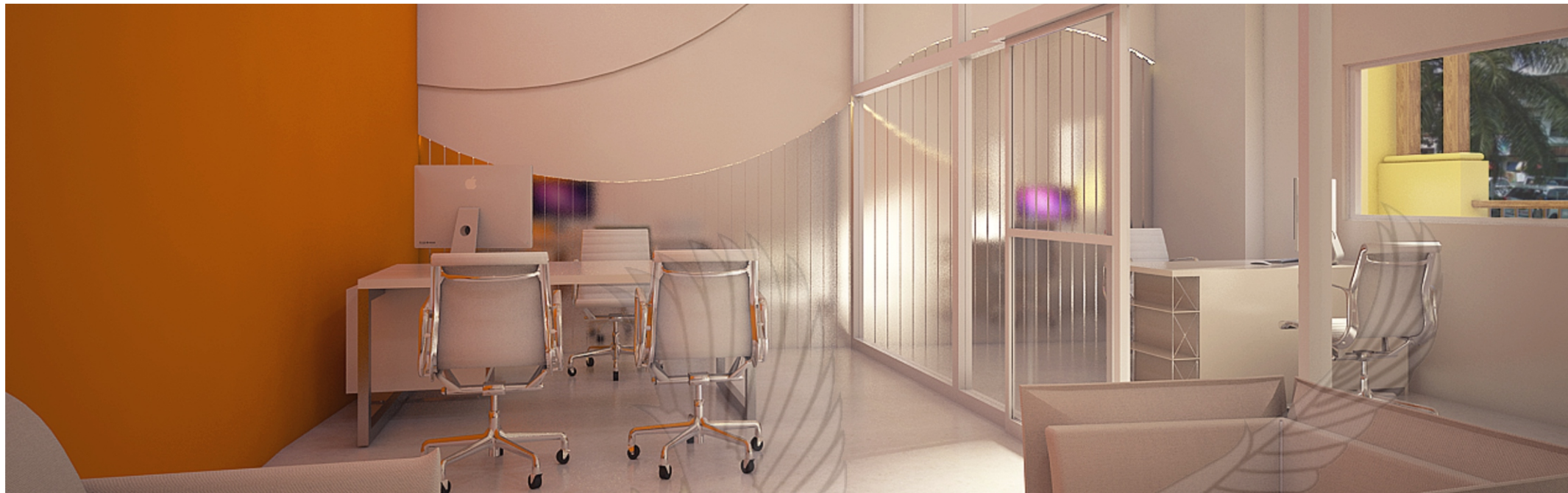


Granit  
800 x 800 mm  
Crystal Frost White  
Ex. Granito



Pipa Stainless Steel





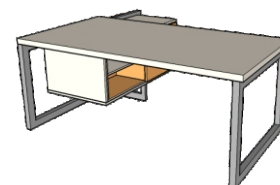
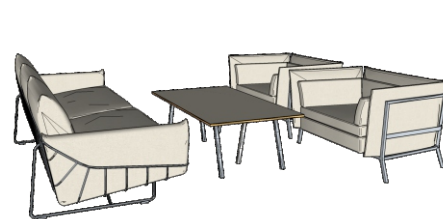
**Gambar 68.** Desain Ruang Kepala Pengelola Galeri Kota



**Gambar 69.** Desain Ruang Staf Pengelola Galeri Kota



**Gambar 70.** Desain Ruang Staf kuliner dan Staf Workshop



Stainless Steel



Plywood



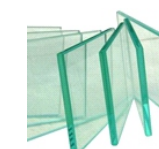
Stainless Steel



Granit  
800 x 800 mm  
Crystal Frost White  
Ex. Granito



Pipa Stainless Steel

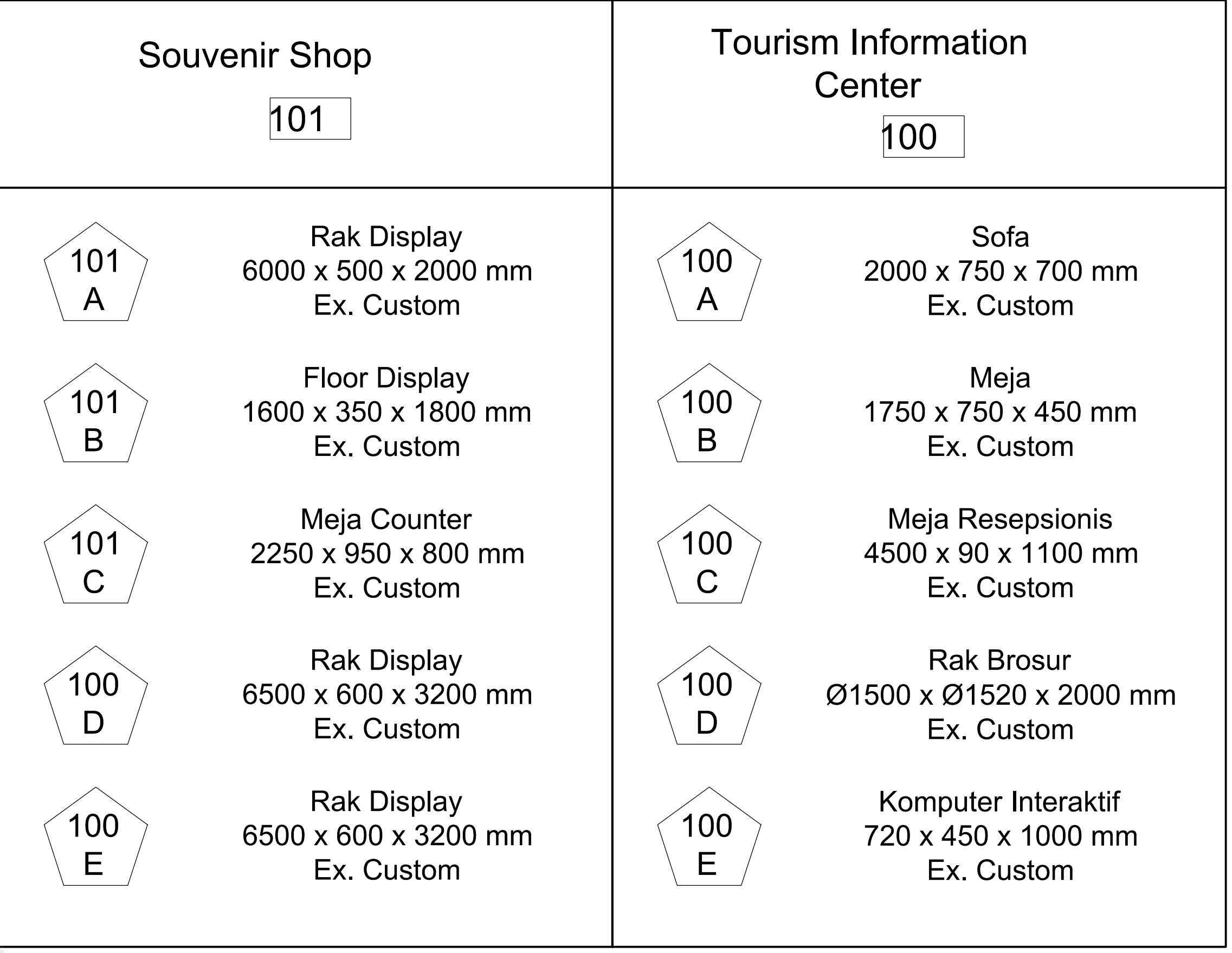


Kaca

## Ruang Kantor Pengelola

Area kantor pengelola merupakan ruang yang digunakan untuk mengawasi, mengelola, mengarsip kegiatan yang ada pada Galeri Kota Surakarta. Area kantor pengelola dibagi menjadi beberapa ruang yakni ruang kepala pengelola, ruang staf *workshop*, ruang staf galeri kota, ruang staf pariwisata dan kuliner. Ruangan kantor pengelola menggunakan warna cerah putih, cream, dan orange sehingga ruangan terlihat bersih dan luas. Penggunaan pencahayaan buatan seperti *downlight* dan bantuan cahaya alami guna memaksimalkan pencahayaan yang digunakan pada ruang kantor.





FAKULTAS

# SENI RUPA DAN DESAIN

## PROGRAM STUDI

## DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

## TUGAS AKHIR

# NAMA

AKHMAD SIDIQ FATHONI

JUDUL TUGAS

REVITALISASI DESAIN INTERIOR  
PASAR GEDHE SEBAGAI GALERI KOTA  
SURAKARTA BERGAYA AVANT GARDE

NIM

12150115

JUDUL GAMBAR

## RENCANA LAYOUT LANTAI 1

## SKALA

1 : 50

## DOSEN PEMBIMBING


DHIAN LESTARI HASTUTI., S.Sn., M.Sn

NILAI

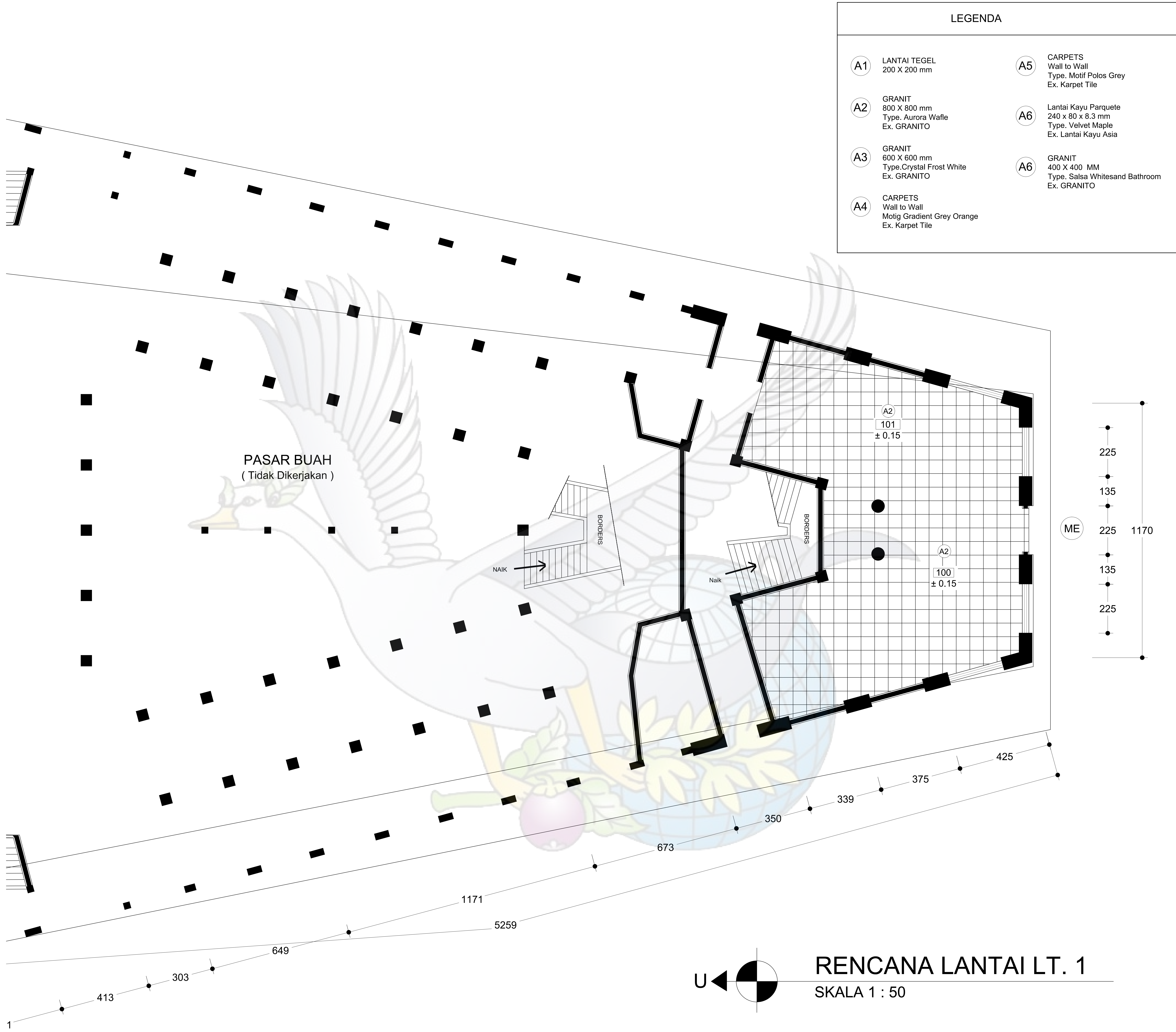
PARAF



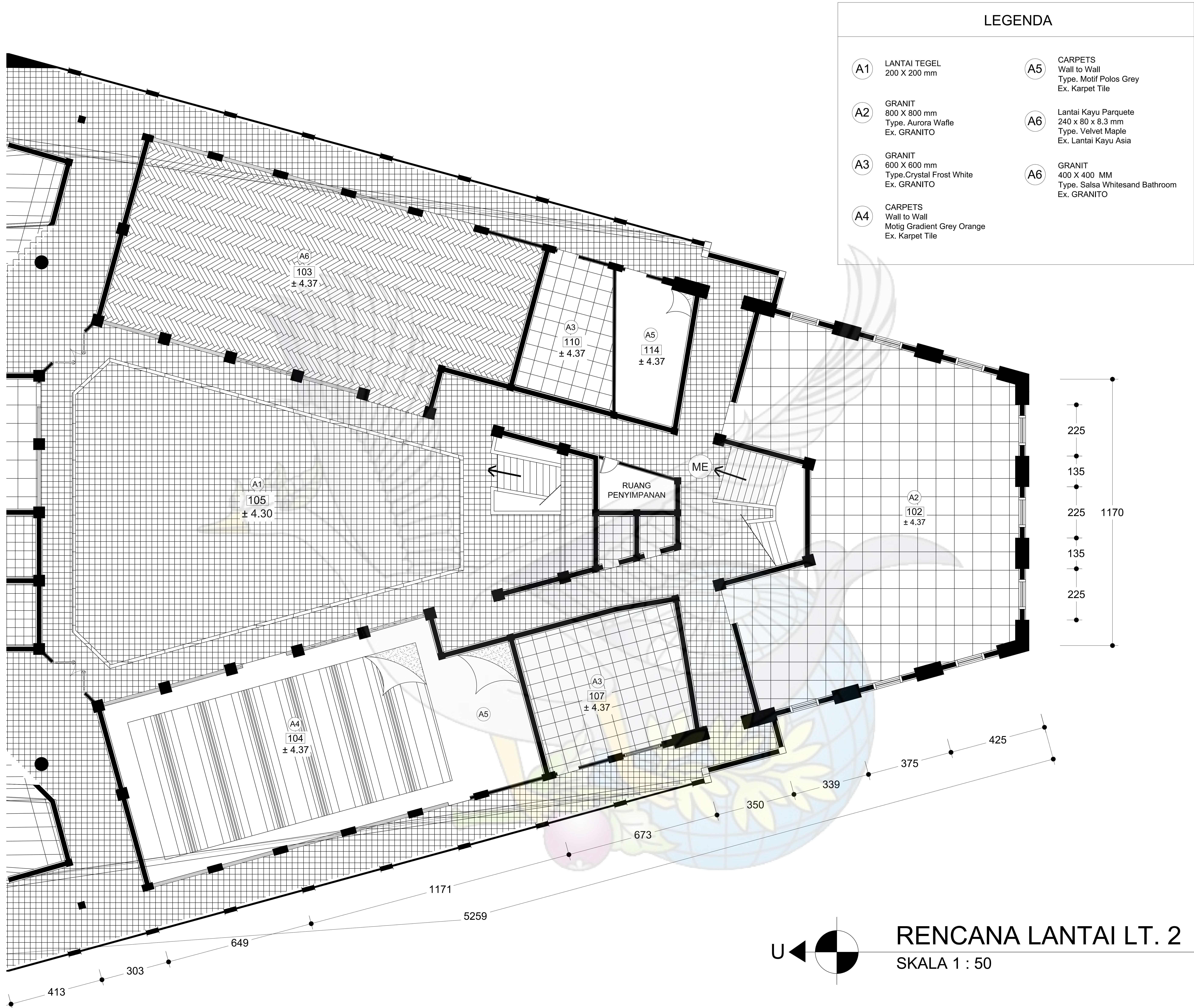


	
FAKULTAS	
SENI RUPA DAN DESAIN	
PROGRAM STUDI	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
NAMA	
AKHMAD SIDIQ FATHONI	
JUDUL TUGAS	
REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDHE SEBAGAI GALERI KOTA SURAKARTA BERGAYA AVANT GARDE	
NIM	
12150115	
JUDUL GAMBAR	
RENCANA LAYOUT LANTAI 2	
SKALA	
1 : 50	
DOSEN PEMBIMBING	
DHIAN LESTARI HASTUTI., S.Sn., M.Sn	
NILAI	PARAF





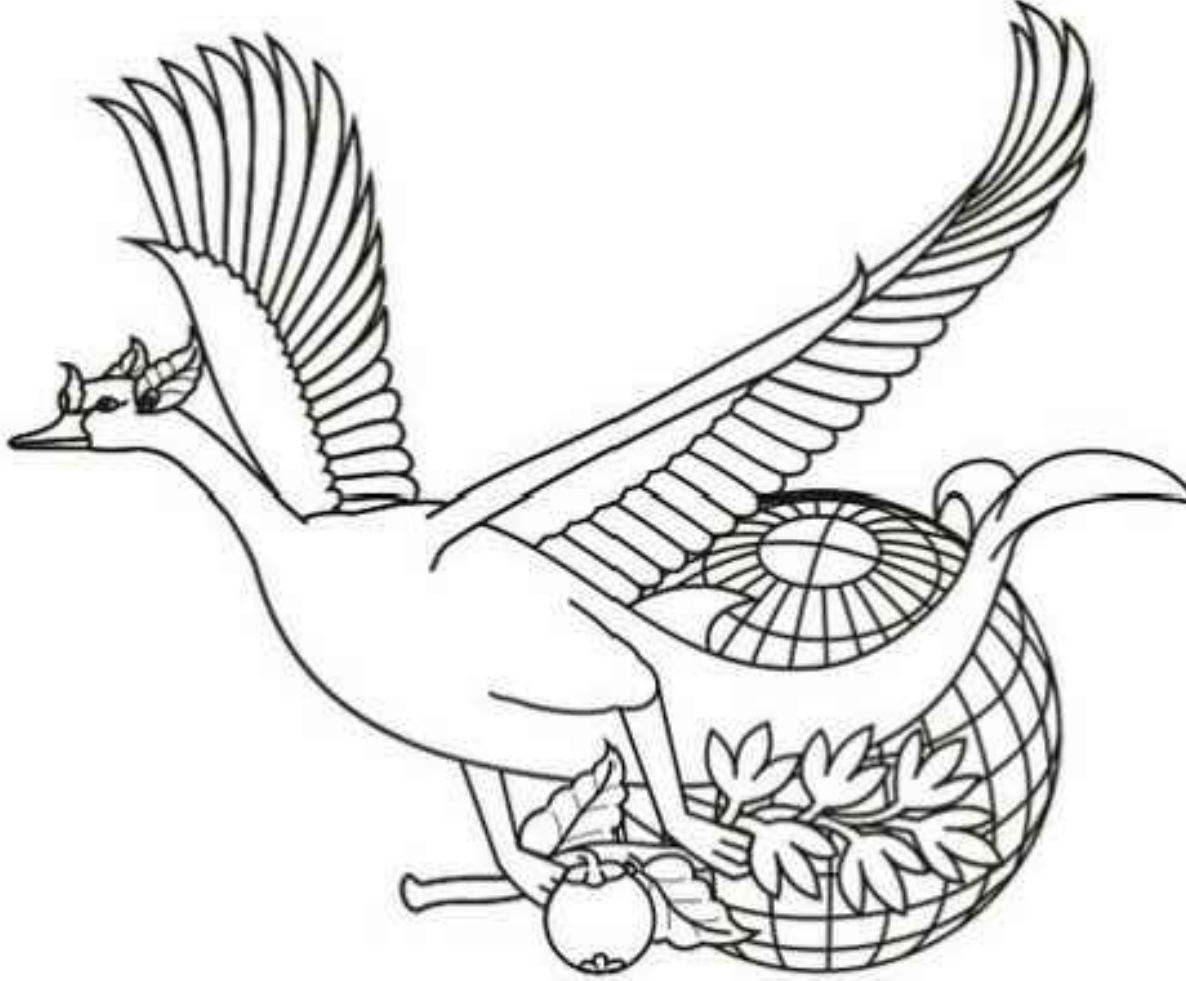
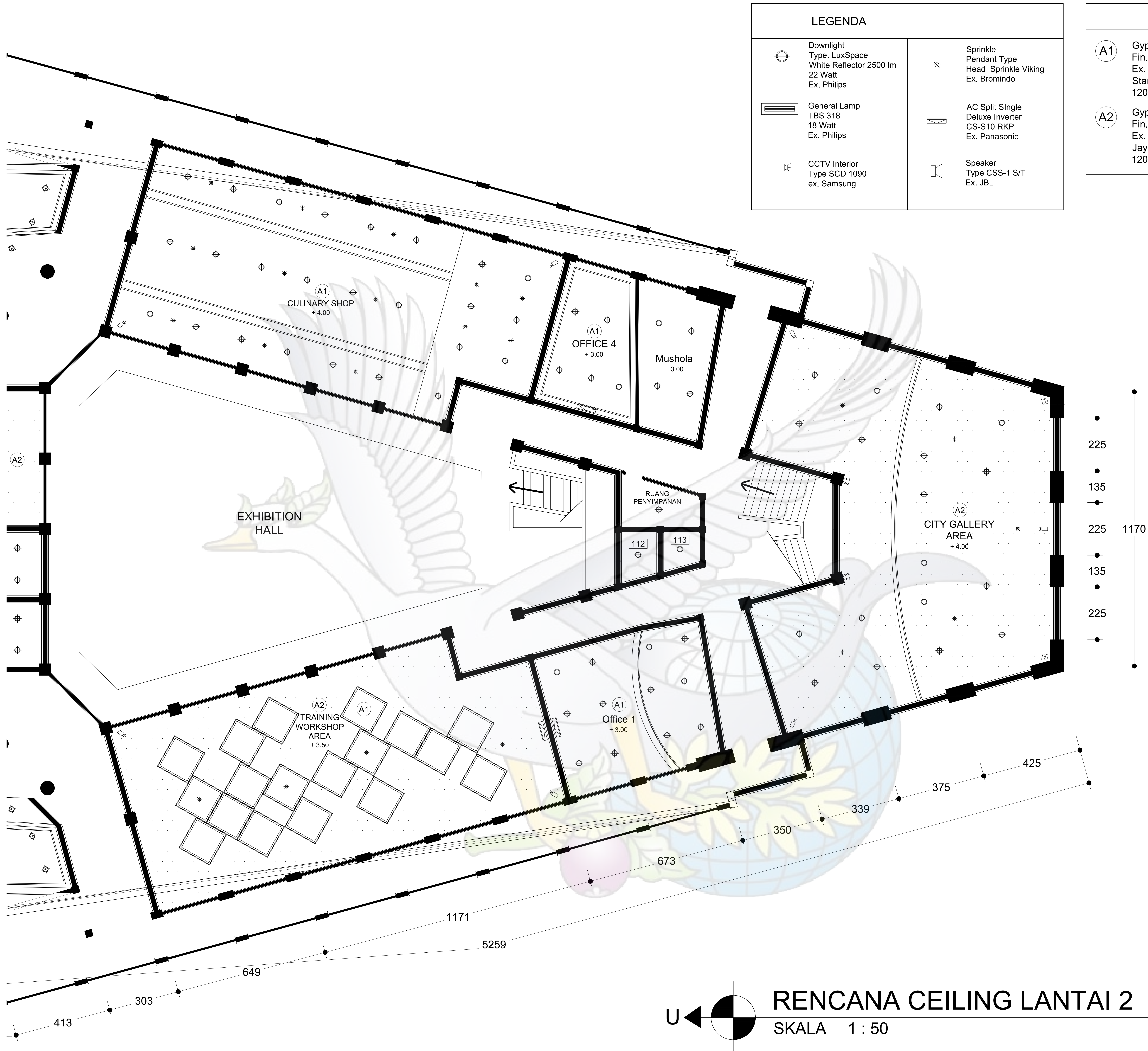












FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA

AKHMAD SIDIQ FATHONI

JUDUL TUGAS

REVITALISASI DESAIN INTERIOR  
PASAR GEDHE SEBAGAI GALERI KOTA  
SURAKARTA BERGAYA AVANT GARDE

NIM

12150115

JUDUL GAMBAR

RENCANA CEILING Lantai 2

SKALA

1 : 50

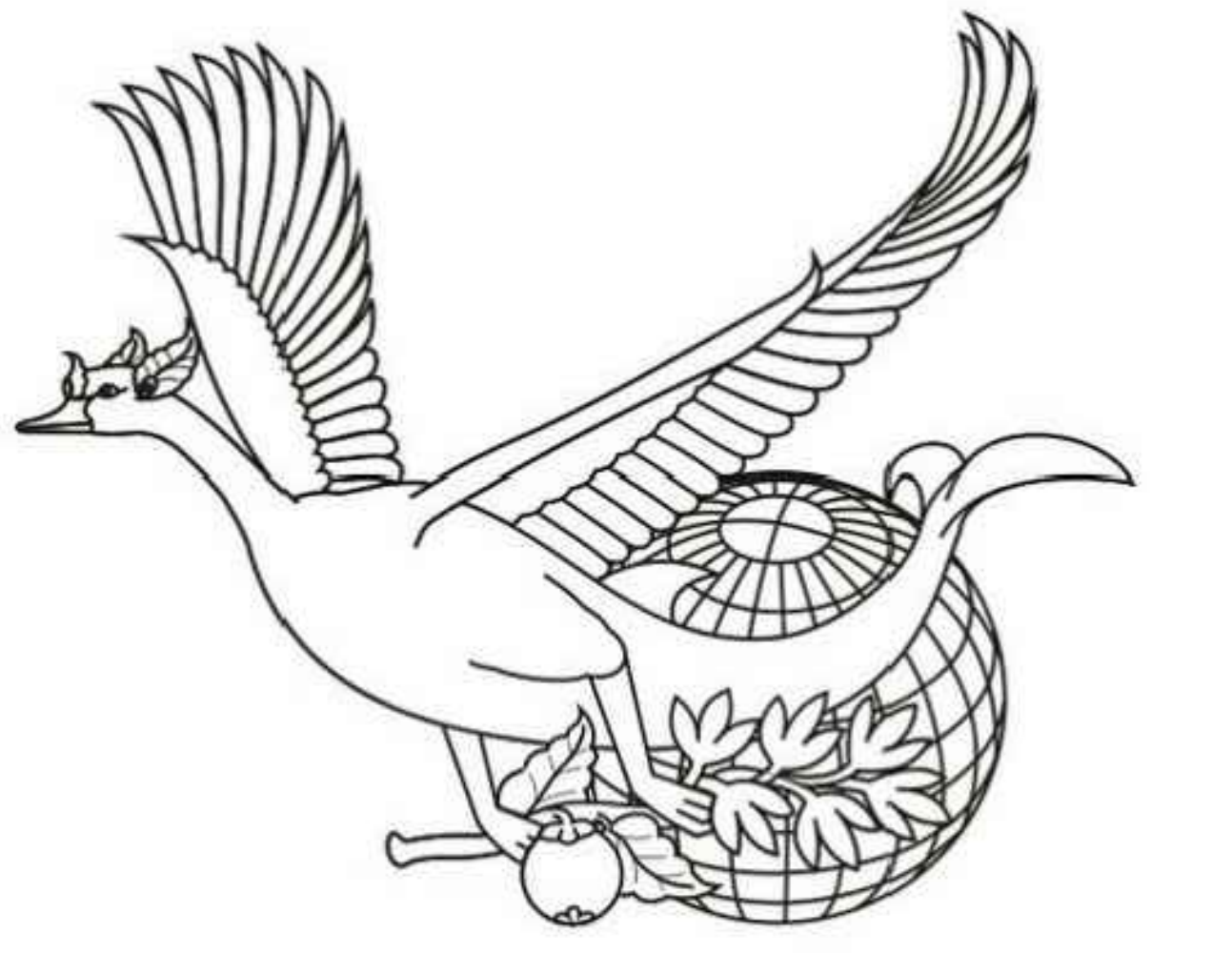
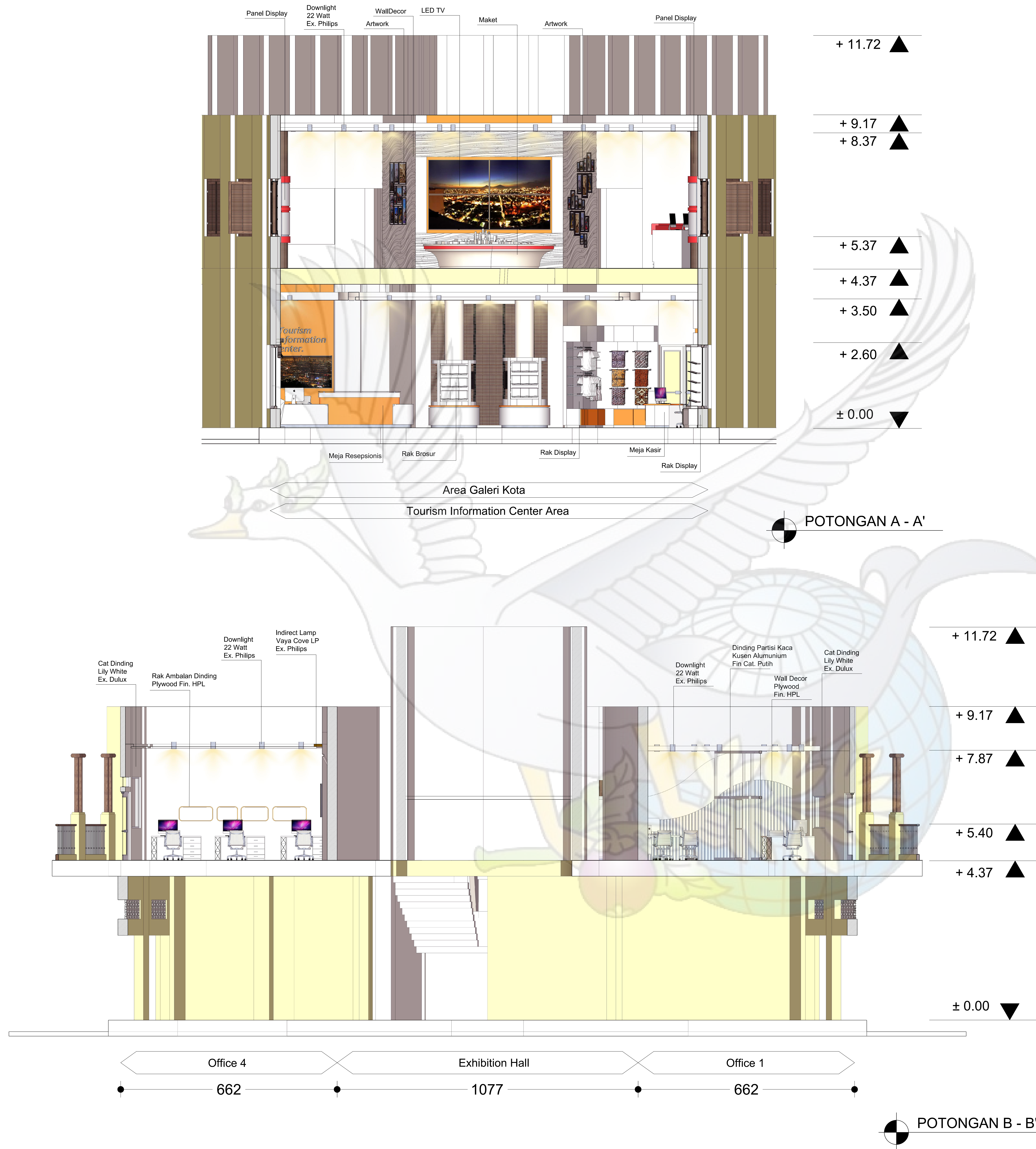
DOSEN PEMBIMBING

DHIAN LESTARI HASTUTI., S.Sn., M.Sn

NILAI

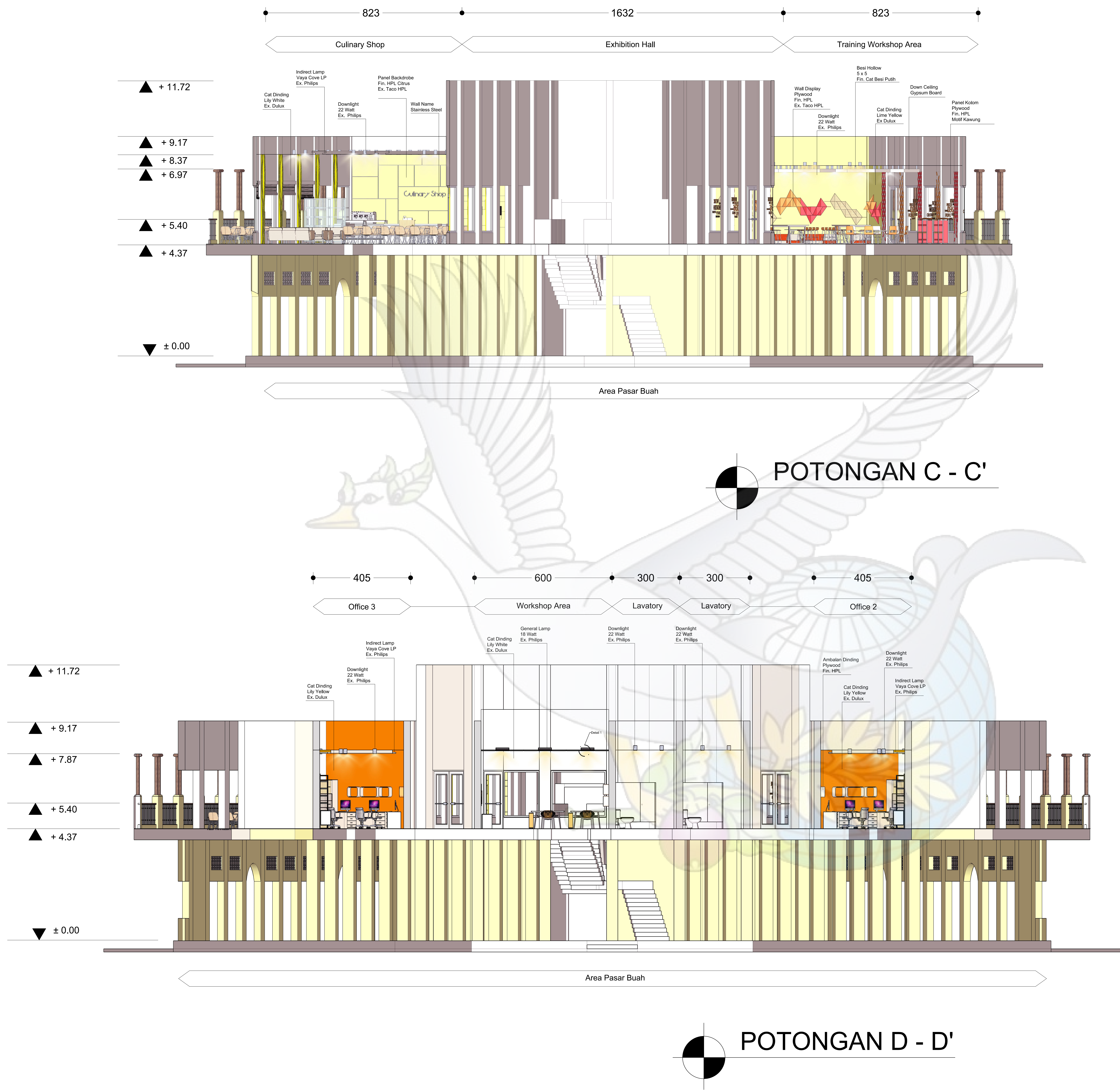
PARAF





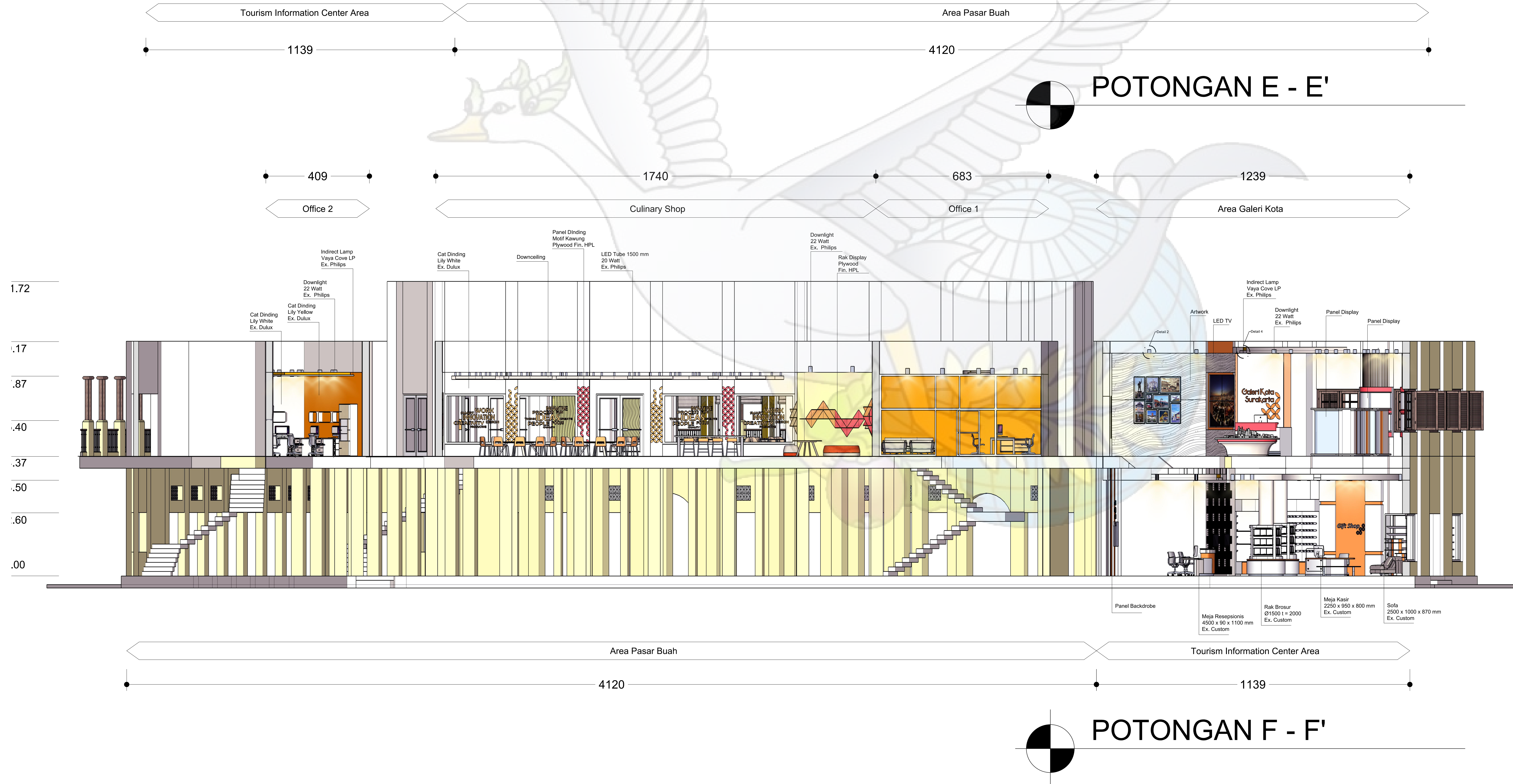
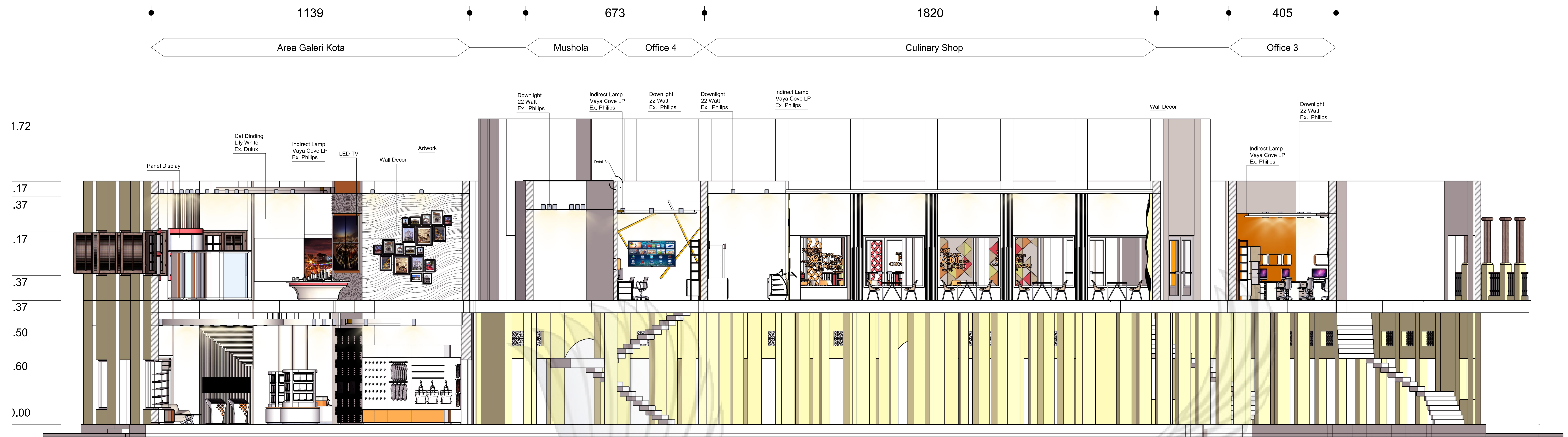
FAKULTAS	
SENI RUPA DAN DESAIN	
PROGRAM STUDI	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
NAMA	
AKHMAD SIDIQ FATHONI	
JUDUL TUGAS	
REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDHE SEBAGAI GALERI KOTA SURAKARTA BERGAYA AVANT GARDE	
NIM	
12150115	
JUDUL GAMBAR	
POTONGAN A - A' POTONGAN B - B'	
SKALA	
NTS	
DOSEN PEMBIMBING	
DHIAN LESTARI HASTUTI., S.Sn., M.Sn	
NILAI	PARAF





FAKULTAS	
SENI RUPA DAN DESAIN	
PROGRAM STUDI	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
NAMA	
AKHMAD SIDIQ FATHONI	
JUDUL TUGAS	
REVITALISASI DESAIN INTERIOR PASAR GEDHE SEBAGAI GALERI KOTA SURAKARTA BERGAYA AVANT GARDE	
NIM	
12150115	
JUDUL GAMBAR	
POTONGAN C - C' POTONGAN D - D'	
SKALA	
NTS	
DOSEN PEMBIMBING	
DHIAN LESTARI HASTUTI., S.Sn., M.Sn	
NILAI	PARAF





FAKULTAS

SENI RUPA DAN  
DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA

AKHMAD SIDIQ FATHONI

JUDUL TUGAS

REVITALISASI DESAIN INTERIOR  
PASAR GEDHE SEBAGAI GALERI KOTA  
SURAKARTA BERGAYA AVANT GARDE

NIM

12150115

JUDUL GAMBAR

POTONGAN E - E'  
POTONGAN F - F'

SKALA

NTS

DOSEN PEMBIMBING

DHIAN LESTARI HASTUTI., S.Sn., M.Sn

NILAI

PARAF



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* merupakan revitalisasi dengan konsep adaptasi. Revitalisasi ini akan menjadikan *Pasar Gedhe* Surakarta yang sekarang sebagai pasar akan direvitalisasi dengan fungsi yang baru sesuai dengan kondisi atau kebutuhan saat ini. *Pasar Gedhe* Surakarta akan direvitalisasi menjadi Galeri Kota Surakarta yang difungsikan sebagai *Hub* kreatif masyarakat dan sebagai wadah edukasi pengetahuan mengenai Kota Surakarta. Galeri Kota Surakarta terdapat beberapa fasilitas yakni *tourism information center*, ruang *workshop*, ruang galeri kota, *exhibition hall* dan *culinary shop*.

Revitalisasi desain ini mengangkat konsep gaya interior *Avant Garde* dengan tema Kota Kreatif. Gaya *Avant Garde* merupakan salah satu gaya interior modern kontemporer *Avant Garde* yang menampilkan gaya yang lebih baru serta menarik dan inovatif, konsep *Avant Garde* mengambil bentuk-bentuk modern dan dikombinasikan dengan kecanggihan teknologi. Konsep Kota Kreatif dipilih sebagai salah satu wujud apresiasi terhadap masyarakat kreatif Kota Surakarta dan keanekaragaman kebudayaan baik dari seni tradisi, seni pertunjukan dan seni budaya yang ada di Kota Surakarta. Oleh karena itu, Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dinilai penting guna memberikan wadah bagi masyarakat, pemerintah, akademisi, praktisi, media untuk dapat membaaur dan terus bergerak dalam bidang sektor industri kreatif

sehingga Kota Surakarta dapat menjadi bagian dari salah satu Kota Kreatif yang dinobatkan oleh UNESCO.

## **B. Saran**

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengunjung, pengelola dan pemerintah Kota Surakarta, bila revitalisasi ini direalisasikan maka berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak antara lain:

### **1. Pemerintah**

Pemerintah Kota Surakarta hendaknya mengembangkan potensi sektor industri kreatif di Kota Surakarta agar dapat terus bersaing di lokal maupun di mancanegara. Pemerintah Kota Surakarta lebih banyak lagi untuk memperkenalkan potensi wisata dan potensi industri kreatif yang ada di Kota Surakarta serta cermat dalam meneliti dan memahami apa kendala yang menghambat potensi industri kreatif yang ada di Kota Surakarta.

### **2. Pengelola**

Memperkenalkan Galeri Kota Surakarta sebagai *Hub* kreatif masyarakat kreatif Kota Surakarta dapat terus berkarya di bidang sektor industri kreatif. Selain itu, agar dapat menjadikan Galeri Kota Surakarta sebagai salah satu destinasi wisata yang wajib dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara

### 3. Masyarakat

Masyarakat yang kreatif dan terus berinovasi hendaknya dapat menjadi masyarakat yang dapat membantu Kota Surakarta untuk dapat lebih dikenal lagi oleh kota-kota lain di Indonesia maupun di Luar Negeri dalam bidang industri kreatif..





## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Nugroho, Maria. "Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya". Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Universitas Kristen Petra, 2014
- Aliyah, Istijabatul, dkk. Jurnal Gema Teknik No.2, 2007. *Jurnal Peran Pasar Tradisional Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta*
- DK. Ching, Francis. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi (Edisi Kedua)*. Jakarta: Erlangga.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Detlef Mertins and Michael W. Jennings. 2010. *Avant Garde Journal of Art*. Los Angeles. Getty Research Institute
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALA SUTRA
- F. Pile, John. 1988. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc..
- Hukma Haq, Fahmi. "Desain Interior Walt Disney Galeri di Surakarta". Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Universitas Sebelas Maret, 2011
- Jenks, Chalesn, *The New Classicism in Art and Architecture*, London, 1987
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Restrepo, Felipe Buitrage dan Marquez, Ivan Doque. *Orange Economy*. Colombia: Puntoaparte Bookvertising
- Suptandar, Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.

### Surat Kabar

- "Bentuk Zona-Zona Kreatif Beri Tempat Masyarakat Solo untuk Berkreasi", dalam KOMPAS, 12 Februari 2015
- "Hadi Rudyatmo: Kreativitas yang Berbudaya" dalam KOMPAS, 17 Februari 2015
- "Kerja Sama untuk Solo: Memaksimalkan Potensi untuk Jadi Kota Kreatif" dalam KOMPAS, 16 Februari 2015
- "Seminar Kota Kreatif" dalam SOLOPOS, Tim SOLOPOS. 16 Februari 2013

## **Narasumber**

Rully Novianto, 51 tahun, Surakarta, Tim SCCN (*Solo Creative City Network*), 23 Agustus 2016 pukul 10:35 WIB

## **Sumber Internet**

<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/> diakses pada tanggal 19 April 2015, pukul 23.02 WIB

<http://jogja.in/14-sub-sektor-industri-kreatif-di-indonesia/#.VTNCuyHtmko> (Diakses pada Minggu 19 April 2015, pukul 13:15 WIB )

